COMPUTER'S USER

ΜΑΡΤΙΟΣ 1991
ΤΕΥΧΟΣ 12 • ΔΡΧ. 400

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES



C–64
GEOS V 1,2

ARCHIMEDES
D.T.P.

MIDI
ST REPLAY

MEGA REVIEW
LEMMINGS

WALT DISNEY ANIMATION STUDIO

ΠΑΝΩ ΑΠΟ **30** REVIEWS & PREVIEWS

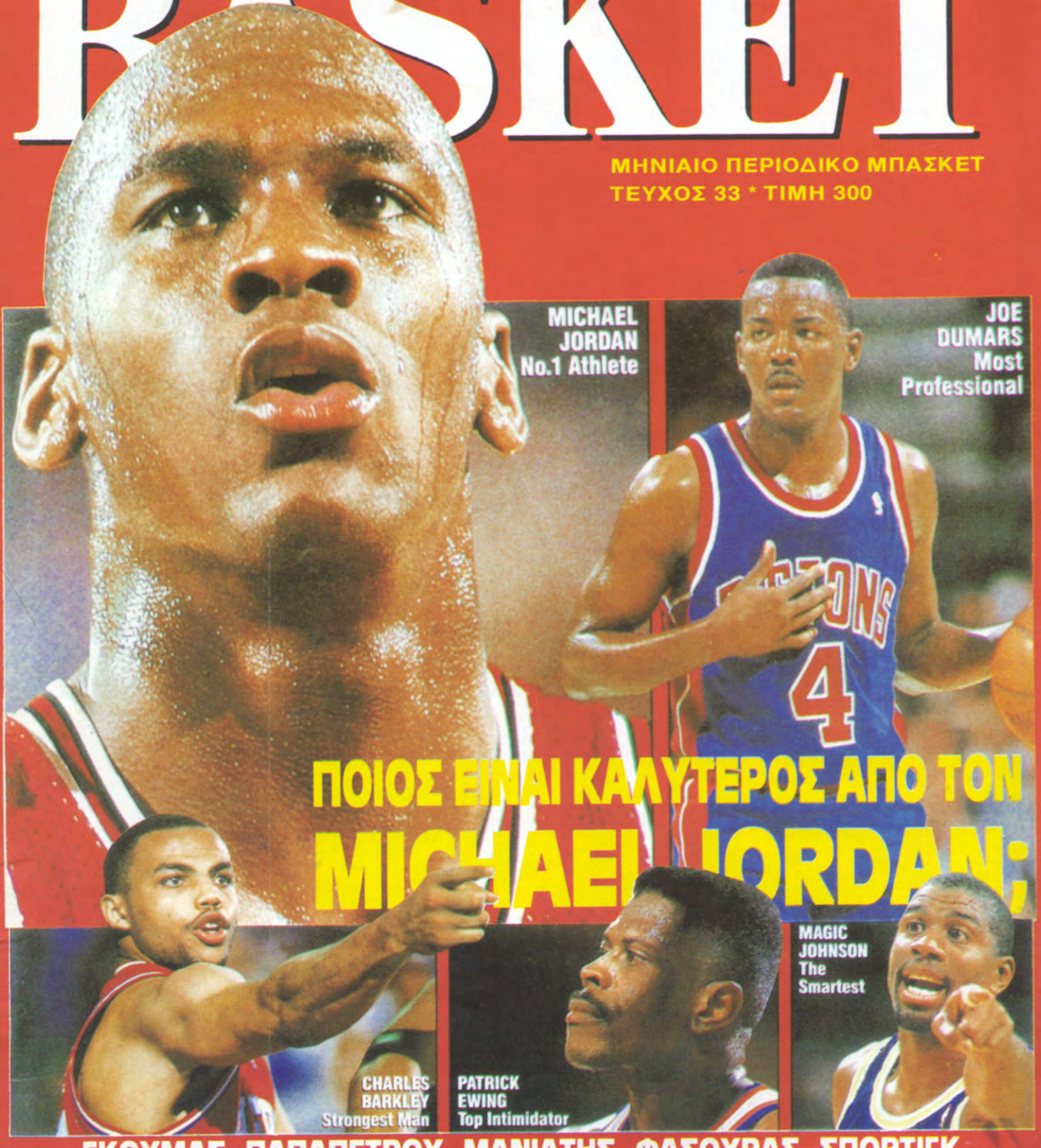
• CAMELOT • POLICE QUEST II • TARGHAN • TEAM YANKEE • COLORADO • STORMOVICK • DICK TRACY • MULTI SPORTS • TOTAL RECALL • ONSLAUGHT • RORKER'S DRIFT • BAT

SUPER ΔΩΡΟ POSTER 43X58

ΜΑΤΙΕΣ ΣΤΟ

BASKET

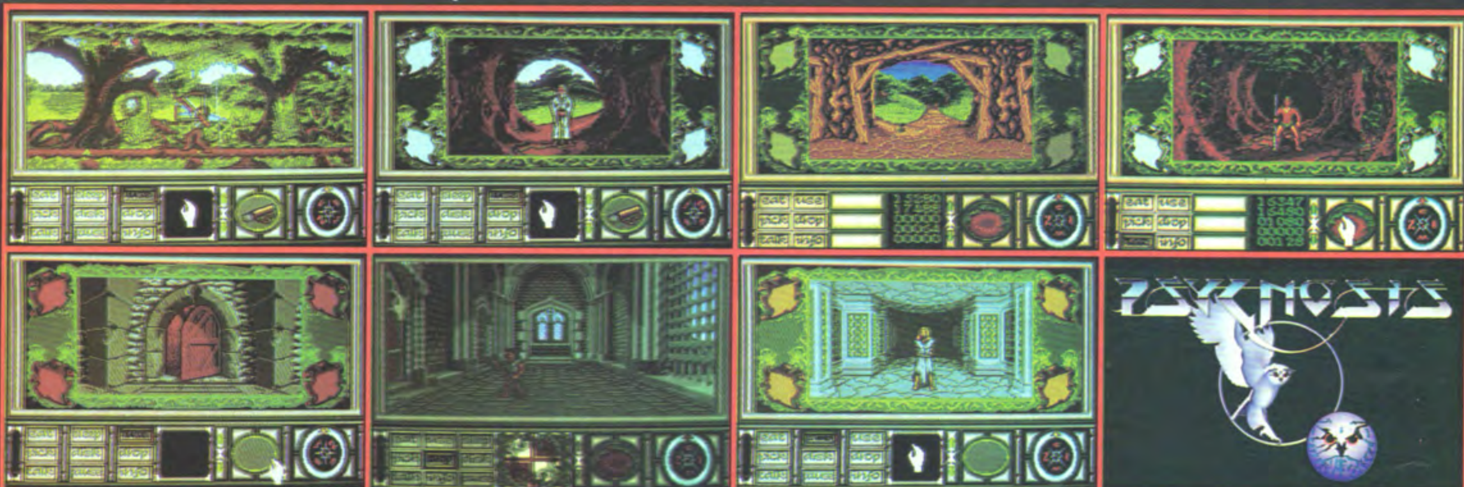
ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ
ΤΕΥΧΟΣ 33 * ΤΙΜΗ 300



ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ MICHAEL JORDAN;

ΓΚΟΥΜΑΣ–ΠΑΠΑΠΕΤΡΟΥ–ΜΑΝΙΑΤΗΣ–ΦΑΣΟΥΡΑΣ–ΣΠΟΡΤΙΓΚ





ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΠΟΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ & ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+
AMIGA 2000
ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN
PANASONIC
SEIKOSHA
STAR

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

ATARI 2600
AMSTRAD 4000
NINTENDO

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"	TV MODULATOR
DISK DRIVE 5.25"	VIDEO DIGITISER
ΜΝΗΜΗ 512 KB	ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ
ΜΝΗΜΗ 1.5MB	GENLOCK
HD 20 MB	ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΤΗΛ. 3625024


TOYOTA
CELICA
GT
RALLY
DELTA
COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347
GREMLIN

παιχνιδομηχανές

BIT-72*

THE BEST GAME CONSOLES







ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΜΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN
- ✓ ROBOCOP
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
- ✓ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

BIT-72 GAME CONSOLE*, REDSTONE
ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Μονιτορ
και απολαύστε ατελείωτες
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

Greek SOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28
ΤΗΛ(01) 6443759, 6448503 FAX (01)-6442412

USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
GRELLONI UMBERTO

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ

LAY-OUT
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΤΙΔΗΣ
UMBERTO GRELLONI
ΡΕΝΑ ΛΙΟΚΟΥΡΑ

D.T.P. - ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

ΜΟΝΤΑΖ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

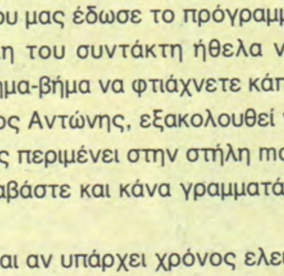
Τέλος του πολέμου, αρχή της Ανοιξης, και ήρθε ο καιρός για λίγες αλλαγές. Σίγουρα θα προσέξατε την λέξη "COMPUTER'S" πριν απ'το USER. Προστέθηκε η λέξη COMPUTER'S, γιατί διαπιστώσαμε οτι το περιοδικό ήταν άγνωστο σε πολλούς αναγνώστες του χώρου, (π.χ. ο Sadam, το τεύχος 11, λόγω του F15 στο εξώφυλλο, νόμιζε οτι ήταν πολεμικό έντυπο) ακόμα και σε περιπτεράδες. Θα μου πείτε τώρα σιγά την αλλαγή, αλλά φίλοι μας εσείς ξέρετε το USER και το αγαπάτε, υπάρχουν όμως άλλοι, που θα ήθελαν να το γνωρίσουν (πιστεύουμε οτι σ'αυτό θα βοηθήσετε και εσείς, διαφημίζοντάς μας στους φίλους σας).

Και τώρα ακούστε κάτι: **ΚΑΘΕ ΠΡΩΤΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ**. Ναι δεν είναι τυπογραφικό λάθος, και καλά ακούσατε.

Αλλά τι βλέπω, περιμένουμε όλοι τις πασχαλιάτικες διακοπές; (σχεδόν όλοι δηλαδή......). Κάντε λοιπόν ένα μήνα υπομονή και θα έρθουν. Εγω πάντως εχω πάρει 2 ντουζίνες αυγά, γιατί όπως μου είπαν έγγυρες πληροφορίες, (εχω διασυνδέσεις με την έβγα της γειτονιάς μου) η τιμή τους λόγω πετραιλέου θα φτάσει τα ύψη. Εμείς πάλι, θα σας βοηθήσουμε να ξεπεράσετε αυτόν τον μήνα, με το νέο, και πιο πλούσιο απο θέμα φωτογραφιών, τεύχος του USER. κτσι για αυτό το μήνα σας έχουμε πολλά και διάφορα όπως: - Reviews για τα νέα παιχνίδια γνωστών εταιριών (Ocean, Microprose, Sierra) που πρόκειται να κυκλοφορήσουν. - Κουφά, τρελά και απίστευτα νέα! - Τις μόνιμες στήλες για τον Atari ST, την Amiga, τον Commodore 64, τον Amstrad, τον Archimedes κτλ. - Επίσης έχουμε την συνέχεια της παρουσίασης της κάρτας AdLib για τους μουσικόφιλους των PC. - Κατόπιν περνάμε στα φοβερά Reviews των παιχνιδιών, όπου έχουμε σαν Mega Review, το ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ LEMMINGS της Psygnosis. Αλλα όχι μόνο αυτό, υπάρχουν και άλλες καλές παρουσιάσεις παιχνιδιών που θα τις ανακαλύψετε μόνοι σας. - Το ότι υπάρχει και η στήλη Spell Shop, δεν χρειάζεται να σας το υπενθυμήσουμε. - Μετά περνάμε σε πιό σοβαρά (κατά τον κ. Renato...που τα μάτια του απο το Animation έχουν γίνει σαν ελατήρια!!) θέματα όπως: το πολύ δυνατό Software για cartoon animation κατευθείαν απο την πρωτοπόρα εταιρία στο κινούμενο σχέδιο την: Walt Disney (ευχαριστούμε την Greek Software που μας έδωσε το πρόγραμμα για το άρθρο). - Για όσους ασχολούντε με Video, η συνέχεια του βαρεμένου....συγνώμη του συντάκτη ήθελα να πω, η στήλη DeskTopVideo, και το δεύτερο μέρος του Deluxe Video, όπου σας μαθαίνει βήμα-βήμα να φτιάχνετε κάποια απλά videos. - Αν και ακόμα δεν μας έχει φτιάξει το Lambada,(ακου, Lambada?!?), ο κύριος Αντώνης, εξακολουθεί να μας μιλάει για μουσική μέσα απο τη στήλη MIDI. - Και ο άνθρωπος με τα χίλια καλώδια(!), σας περιμένει στην στήλη modem, για να σας βοηθήσει να φουσκώσετε τον τηλεφωνικό λογαριασμό του σπιτιού σας. - Διαβάστε και κάνα γραμματάκι, που ως συνήθως θα υπάρχει κάποια "μάχη" μεταξύ Atari, Amiga, Archimedes ή PC.

Πιστεύω ότι με όλα αυτά τα θέματα θα περάσει ο μήνας ευχάριστα. Αλλά και αν υπάρχει χρόνος ελεύθερος, να θυμάστε ότι στο προηγούμενο τεύχος υπάρχει μια συνταγή για μακαρόνια, τι κάθεστε λοιπόν, βάλτε νερό στην κατσαρόλα, εκτός αν είστε αλλεργικοί στα ζυμαρικά, σαν κάποια γνωστή μου.

Υ.Γ (Ο Νίκος Κροντηράς ακόμα προσπαθεί να ξεκολήσει απο το ταβάνι την κατσαρόλα....χι!χιιι!χιιι!).



Umberto Grelloni

PREVIEWS

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΙΣ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

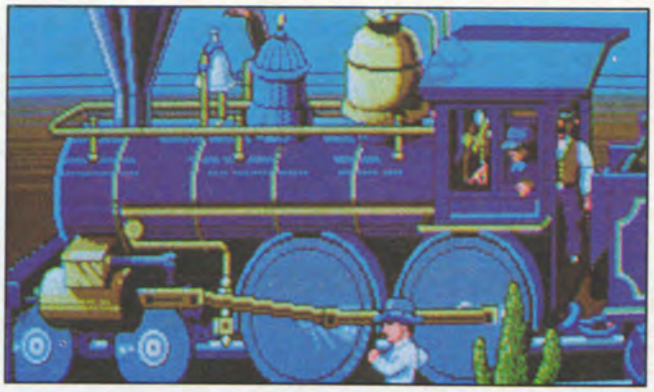
DEATH OR GLORY

Εχετε ποτέ φανταστεί τον εαυτό σας στη θέση ενός πιλότου Spitfire που αντιμετωπίζει ένα σμήνος από MIGs; Ασχετα από την απάντησή σας η Activision σας δίνει την ευκαιρία με το Death or Glory που μόλις κυκλοφόρησε για να σπάσει την μονοτονία των jets. Πρόκειται για ένα arcade flight simulator με έξι διαφορετικά σενάρια (Δύο Παγκόσμιους πολέμους, Κορέα, Βιετναμ, Falklands, Λίβανο). Μπορείτε επίσης να πάρετε το μέρος όποιας πλευράς θέλετε καθώς και να πετάξετε με σμήνος ή μόνος. Αερομαχίες και βομβαρδισμοί γεμίζουν την περιπέτεια ενώ το cockpit αλλάζει ανάλογα με το σκάφος που διαλέγετε. Φυσικά υπάρχουν οι καθιερωμένες εξωτερικές οπτικές γωνίες για να ελέγχετε τον χώρο..

INSECTS IN SPACE

Χμμ, να ένα πραγματικά πρωτότυπο καλό παιχνίδι! Ακουσον άκουσον, έρχονται λέει εξωγήινα τεράστια έντομα τα οποία κλέβουν μωρά και τα ρίχνουν από μεγάλο ύψος με το ανάλογο αποτέλεσμα. Ευτυχώς όμως υπάρχει μία ιπτάμενη καλόγρια (αυτό ονομάζεται θεία δίκη) ονόματι Helen που πετώντας ακτίνες laser από τα μάτια της σε οκτώ δυνατές κατευθύνσεις καταστρέφει τα aliens. Τα γραφικά και ο ήχος δεν θα είναι τίποτα το ιδιαίτερο στους Amiga και ST.

BILLY THE KID



Ο William H.Bonney, ένας από τούς μεγαλύτερους παρανόμους στο Νέο Μεξικό φθάνει στο Lincoln για να επιβάλει την θέλησή του στην πόλη. Εχετε την δυνατότητα να παίξετε είτε τον "Billy the Kid" είτε τον άλλωτε καλό του φίλο, σερίφη Pat Garret. Αν επιζήσετε στην ληστεία της τράπεζας, την επιδρομή στο τρένο κτλ θα βρεθείτε στην τελική σκηνή της μονομαχίας, όπου μόνο ένας μπορεί να είναι νικητής.Είναι μία από τις σπάνιες φορές που βλέπουμε κάποιο Western game ενώ η ποιότητα της Ocean υπόσχεται πολλά. Αν έχει και μουσική Morricone..! Θα κυκλοφορήσει σε Amiga, Atari και PC format.

EPIC



Από την ομάδα που βελτίωσε το F29 Retaliator, τώρα μας έρχετε το EPIC ένα game επιστημονικής φαντασίας με τα καλύτερα γραφικά και πρωτότυπο game play. Ο θρύλος γεννιέται μαζί με ένα εκπληκτικά εξοπλισμένο μονοθέσιο starfigher. Αυτό το σκάφος στα σωστά χέρια (ενός θρύλου) θα διαλύσει τον εχθρικό στόλο. Αυτό λοιπόν είναι το EPIC, και εσείς ο θρύλος. Το demo που είδαμε μας εντυπωσίασε για την κινηματογραφική παρουσίαση, τα υψηλής πυκνότητας γραφικά, την ατμοσφαιρική μουσική και συνολικά η εμφανισή του μας θύμισε τον Πόλεμο των Αστρων. Το περιμένουμε για Amiga, Atari και PC's.

WING COMMANDER



Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για PC σε EGA, VGA, MCGA, TANDY και είναι ένα Action-Arcade Flight simulator, που χρειάζεται AT 386 (δυστυχία μας, δυστυχία μας) για να δειξει την αξία του, ενώ σε όλα τα PCς θέλει συμβατότητα 100%. Θα παίζεται με πληκτρολόγιο, mouse και joystick. Η μνήμη του υπολογιστή πρέπει να είναι από 640K και πάνω ενώ από μουσικές κάρτες υποστηρίζει την Ad lib, Roland, MT-32 ή Lapc-1 και CMS Soundblaster. Η υπόθεση είναι η εξής: Στον εικοστό έβδομο αιώνα η ανθρωπότητα βρίσκεται σε έναν ανελέητο πόλεμο με τους Kilrathi, μιά πολεμοχαρή alien φυλή. Οδηγείτε τους πιλότους της γήινης συνομοσπονδίας ενάντια στα καλά εξοπλισμένα εξωγήινα διαστημόπλοια ενώ στο πλαυρό σας υπάρχει ένας πιστός υπασπιστής. Τα raytraced 3D και bit mapped γραφικά χρησιμοποιούν 256 χρώματα. Οι πιλότοι έχουν στη διαθεσή τους τεσσάρων διαφορετικών ειδών σκάφη, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά πτήσης, οπλισμού και σχεδιασμό. Η κινηματογραφική αίσθηση που αποπνέει το game είναι το κάτι άλλο ενώ ακόμα υπάρχει και ένα πρωτοποπειακό μουσικό σύστημα από την Origin που επιτρέπει την απόλυτη αξιοποίηση των ηχητικών δυνατοτήτων του συστήματός σας.

SPIRIT OF EXCALIBUR

Το game είναι βασισμένο στο βιβλίο του Thomas Malory για το μύθο του βασιλιά Αρθούρου. Η χρονιά είναι 539 μ.χ. και εσείς με το όνομα Lord Constantin πρέπει να κυβερνήσετε ένα βασίλειο που είναι διαλυμένο τριγυρνώντας και πολεμώντας με μάγους , τέρατα και κατατροπώνοντας ταυτόχρονα εχθρούς πού επιβουλεύονται τη γη σας. Το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο επίπεδα δράσης, ένα στρατηγικό στον χάρτη και ένα με arcade σκηνές (ξεγυρισμένες ξιφομαχίες). Η εξέλιξη της περιπέτειας χωρίζεται σε πέντε επίπεδα και περιέχονται ακόμα και RPG στοιχεία αφού κάθε ιππότης έχει μία υπόσταση που συντίθεται από αντοχή, υγεία, ευγένεια, μαγεία, ικανότητα μάχης, πανοπλία και πίστη. Το παιχνίδι το είδαμε στα PCs και τα γραφικά του φαίνεται ότι θα είναι άψογα και ο χειρισμός εύκολος. Ο ήχος όμως είναι μέτριος. Η πλοκή του ευρηματική και το συνολικό στήσιμο θα προκαλέσει αίσθηση. Στο εξωτερικό κυκλοφορεί για PC ενώ θα βγεί για ST και Amiga σύντομα.

GAME NEWS



Η Activision σύμφωνα με ορισμένες πληροφορίες εργάζεται πάνω σε ένα καινούργιο σύστημα κατασκευής adventures (μην χαίρεστε από τώρα).

Η US Gold ετοιμάζει ένα πακέτο με δύο παιχνίδια της Lucas film το Zak McKracken and the Alien Mindbenders και το Indiana Jones and the last Cru-sades-graphic Adventure για Amiga, ST και PC.

Η Delphine αναμένεται να παρουσιάσει στο τέλος του χρόνου το Future Wars II και κατασκευάζει ένα καινούργιο παιχνίδι βασισμένο σε παρομοιο σενάριο με το Lords of the Rising Sun.

Αναμένεται να κυκλοφορήσει, κατά τον Σεπτέμβριο, το Populous II.

Η US Gold πήρε την άδεια να κάνει τα conve-rtionsς των coin-op της SEGA Bonanza brothers και Alien Storm.

Το Loopz, ένα πολύ πετυχημένο puzzle game θα είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια οικιακού υπολογιστή που γίνεται Γιαπωνέζικο coin-op!!!

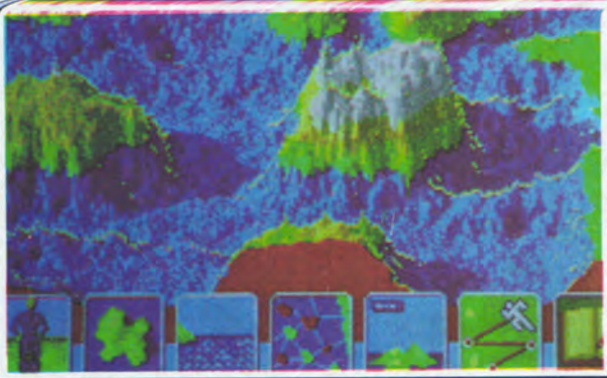
Η Mirrorsoft ετοιμάζει το First Samurai και η Cinemaware τα Roller Babies και The Enemy Within.

Το φθινόπωρο του 91 θα έχουν κυκλοφορήσει για Sega Master System δύο φοβεροί τίτλοι της Amiga, το Populus και Shadow of the Beast! Γιαυτό περιμέ-νετε μέχρι τότε.

Το πολυβραβευμένο flight simulator (ο θεός να το κάνει simulator!) της Ocean F-29 Retaliator τώρα έρχεται για PCs και μας υπόσχονται ότι η ταχύτητά του θα είναι τρομερή. Φήμες αναφέρουν ότι σε Amstad PC θα τρέχει τόσο γρήγορα όσο στην Amiga. Αν αυτό αληθεύει τότε μιλάμε για το γρηγορότερο flight game που έχει βγει ποτέ για συμβατούς.

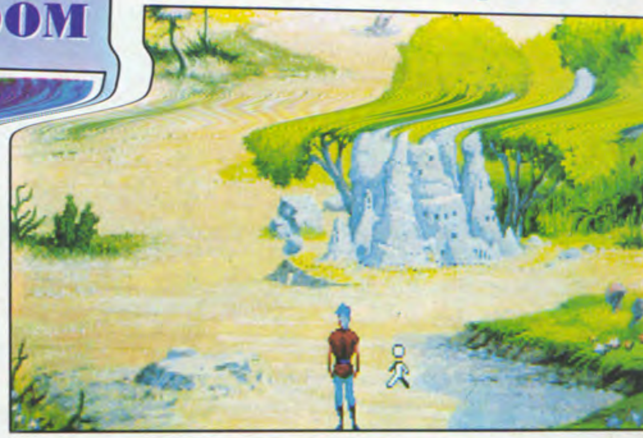
Αναμένουμε και ελπίζουμε.

MIDWINTER II
FLAMES OF FREEDOM

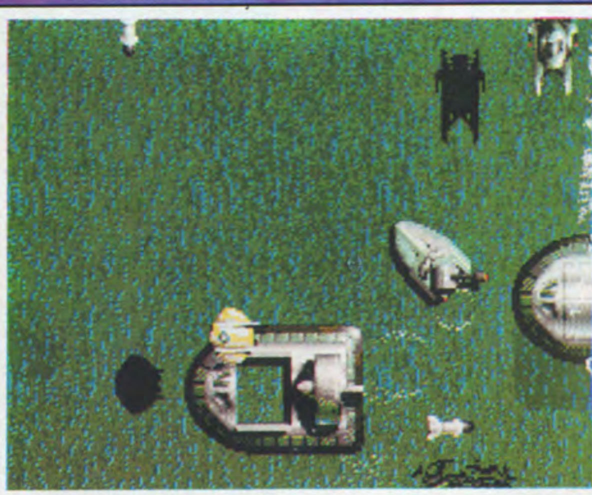


Η Microprose ετοιμάζει το έδαφος για τη συνέχεια του Midwinter, ένα game που άφησε εποχή. Η Maelstrom εργάζεται πάνω στη συνέχεια του game από τότε που τελείωσε το πρώτο μέρος. Το στηρίζει όμως σε διαφορετικό σενάριο και τεχνική. Η εταιρεία πρόσεξε καλά τις κριτικές πού έγιναν στο πρώτο μέρος, έτσι ώστε να καταφέρει να κάνει το game αρεστό στους περισσότερους. Ετσι μείωσε τον αριθμό των χαρακτήρων αφού στο πρώτο μέρος ήταν μεγάλος και δύσχρηστος. Τώρα έχετε να κοντρολάρετε έναν μόνο χαρακτήρα με οποιαδήποτε χαρακτηριστικά θέλετε, διαλέγοντας μέσα από ένα μενού από μύτες, μάτια, αυτιά, μαλλιά κτλ και ένα σωρό άλλες επιλογές που επιτρέπουν να μεταβάλλετε την ικανότητα του να επικοινωνεί με τους άλλους ανθρώπους. Οταν δηλαδή συναντήσετε κάποιο πρόσωπο μπορείτε να χρησιμοποιείσετε πάνω του sex appeal (για δόντια μιλάμε), εκφοβισμό και πονηριά για να τον πείσετε, αλλά καλό θα ήταν να μην το παρακάνετε. Η υπόθεση δεν έχει μεγάλες διαφορές από το πρώτο μέρος αν εξαιρέσουμε ότι γυρνάτε απο νησί σε νησί, χωρίς χιόνια αυτή τη φορά! Ο χώρος του gameplay εξακολουθεί να είναι τεράστιος με πολύ δράση, άριστα γραφικά και υπέροχους ήχους. Πρόκειται να κυκλοφορήσει σε όλα τα 16-BIT μηχανήματα.

KING'S QUEST



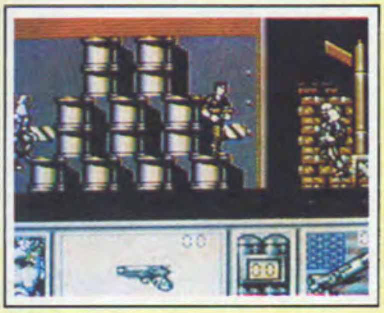
Τώρα τί θα περιμένατε να γράψουμε; Για τη θρυλική σειρά των King's Quest, για το πόσο επιτυχημένη είναι, για τα γραφικά σε φανταστικά επίπεδα ή για το σενάριο πού θυμίζει μερικές φορές τα πιο κρυφά μας όνειρα. Το πέμπτο επισόδιο είναι γεμάτο με puzzles και η πλοκή του τρομερή. Ομως το πρώτο που παρατηρεί κανείς είναι ότι τα γραφικά ξεπερνούν κατά πολύ τα προηγούμενα σε σχεδιασμό και λεπτομέρεια. Το animation εξαίσιο ενώ το χειρότερο σημείο της περιπέτειας είναι ο ήχος. Η υπόθεση έχει ώς εξής: το βασίλειο του γνωστού μας πιά King Graham, το Davenstry καταπατήθηκε από ένα μοχθηρό μάγο, τον Mordack, ο οποίος έκλεψε ολόκληρο το κάστρο (τώρα πού μπορεί να κρύβεται ένα κάστρο... εδώ σας θέλουμε!). Σ'αυτό το τελευταίο μέρος της ανθολογίας των King's Quest η Sierra έχει χρησιμοποιήσει 9,7 megabytes data αλλά το game στα PCς απαιτεί επεξεργαστές από γρήγορο 286 και πάνω. Θα το δούμε βέβαια και σε Amiga, ST.



SWIV

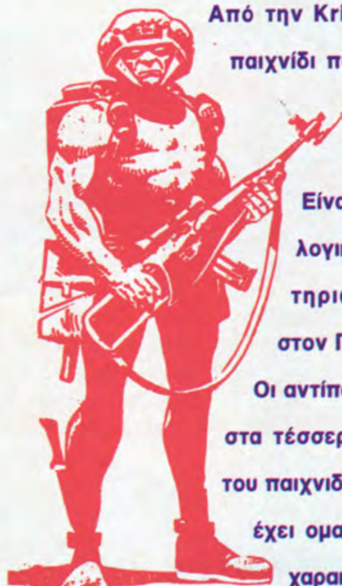
Το jeep και το ελικόπτερο επέστρεψαν. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι η συνέχεια του SilkWorm και προβλέπεται ότι θα είναι ένα από τα καλύτερα two player sHoot'em ups. Σ'αυτή τη κοιλάδα του θανάτου το jeep ταξιδεύει στο έδαφος μ'ένα πανίσχυρο όπλο πολλών κατευθύνσεων, αλλά πρέπει να ξεπεράσει τα διάφορα εμπόδια αποφεύγοντας Tanks. Το ελικόπερο αντίθετα ξεφεύγει τους κινδύνους του εδάφους αλλά μπορεί να πυροβολεί μόνο σε μία κατεύθυνση. Δεκάδες εχθρικά sprites και power ups γεμίζουν την οθόνη του υπολογιστή ενώ μια ριζοσπαστική τεχνική disk accessing επιτρέπει να παίζετε και να φορτώνει ταυτόχρονα. Τα γραφικά, ο ήχος και η κίνηση μέσα από πολλά διαφορετικά επίπεδα είναι κάτι που πρέπει να δείτε για να πιστέψετε.

NAVY SEALS



Το άκρως απόρρητο όπλο της Αμερικής. Η απάντηση στην δύναμη της S.A.S. Η Navy Seals είναι μια ομάδα commandos βασισμένη στους καλύτερους άνδρες εκπαιδευμένους στις πιο σύγχρονες στρατιωτικές τεχνικές και εξοπλισμένους με το τελευταίας τεχνολογίας οπλοστάσιο. Το σενάριο του game είναι βασισμένο στην ομόνυμη ταινία της Orion movie και για όσους την έχουν δεί απλά ακολουθούν την υπόθεση. Σκοπός της ομάδας σας η απελευθέρωση Αμερικανών ομήρων από την πολεμική ζώνη στη Μέση ανατολή και η καταστροφή των μυστικών πυρηνικών όπλων του εχθρού. Η δράση δεν σταματάει ποτέ και οι κίνδυνοι είναι πολλοί. Η στρατηγική σε υψηλά επίπεδα. Τα θεγγαλικά πολλά, οι οθόνες διαδέχονται η μία στην άλλη, τα γραφικά άψογα. Το Navy Seals θα κυκλοφορήσει για όλα τα format εκτός του PC το οποίο δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα. Ενα δυνατο game για παίκτες με γερά νεύρα.

ROGUE TROOPER



Από την Krisallis μας έρχεται αυτό το παιχνίδι που μετά τον δικαστή Dredd έχει ήρωά του παρμένο από τα κόμικ της 2000AD. Είναι σωματώδης, μπλέ και βιολογικά ικανός να επιζει σε δηλητηριώδη ατμόσφαιρα (μπα όχι στον Περσικό δεν θα αντέξει). Οι αντίπαλοί του είναι ανάλογοι μέσα στα τέσσερα shoot'n explore επίπεδα του παιχνιδιού ενώ η τεχνική πλευρά θα έχει ομαλό scrolling, animation και χαρακτήρες μεγάλου μεγέθους.

TOKI



Ενα πολύπλοκο arcade adventure, με πρωταγωνιστή έναν διαβολικό και πανίσχυρο μάγο που έχει απαγάγει την αγαπημένη σας και σας μεταμορφώνει σε πίθηκο περιοπής καθώς και τον κόσμο σας σ'ένα κακό όνειρο. Ο δυστυχισμένος λοιπόν ηρωάς μας πρέπει να λύσει τα μάγια (όπως λέμε φτιάχνω καρμπονάρα) κυνηγώντας το μάγο και να απελευθερώσει τη γυναίκα του. Αυτό το game βασίζεται στο πολύ καλό scrolling που χρησιμοποιεί την τεχνική του coin-op και στα ιδιαίτερα ευρηματικά και πανταχού παρόντα όπλα και power-ups. Το παιχνίδι πιστεύουμε ότι θα έχει μεγάλη επιτυχία στη χώρα μας λόγω της πρωτοτυπίας του σε όλα τα επίπεδα και στην πετυχημένη πορεία του coin op στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Το παιχνίδι αναμένεται σε όλα τα format εκτός του PC. Το review θα παρουσιαστεί σ'ένα από τα επόμενα τεύχη.

NARC



Το καυτότερο coin-op της αγοράς (όπως υποστηρίζει βέβαια η εταιρεία κατασκευής του) τα τελευταία δύο χρόνια, βγήκε και στα computer για να εκδικηθεί. Το σενάριό του δανείζεται στοιχεία από το Miami Vice. Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε τούς στυγνούς εμπόρους ναρκωτικών, και πάσης φύσεως εγκληματίες. Πυροβολείτε και συλλαμβάνετε ό,τι κινείται στο πεδίο βολής σας. Η δράση είναι non-stop σε όλα τα επίπεδα συμπεριλαμβάνοντας τους μεγαλύτερους κινδύνους όπως παγίδες και φωτιές πού το κάνουν ένα από τα καλύτερα shoot'em up που θα κυκλοφορήσουν. Είναι ένα πρωτότυπο game με άριστα graphics για απαιτητικούς και μη. Η βία του θα χτυπήσει όλους τους υπολογιστές εκτός των PC (στην αρχή τουλάχιστον).

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS EYE OF THE BEHOLDER



Είναι η νέα περιπέτεια της φαντασστικής σειράς των roll-playing games το Advanced Dungeons & Dragons. Ετσι σε λίγο καιρό θα έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε ακόμα ένα συλλεκτικό κομμάτι! Το σενάριο διαδραματίζεται στην πόλη Forgotten Realms του Waterdeep και χρησιμοποιεί σεναριακό υλικό απο την TSR: Waterdeep and the North, City system και το Ruins of Undermountain. Στο Eye of the Beholder οι άρχοντες του Waterdeep στέλνουν μία ομάδα adventurers κάτω από την πόλη για να καταστρέψουν την εγκληματική διάνοια της οποίας σημάδια έχουν αρχίσει να εμφανίζονται με την εξάπλωση του κακού. Η ομάδα γρήγορα ανακαλύπτει ότι οι υπόνομοι βρήθουν από παγίδες και τέρατα, κανέναν όμως χειρότερο από την διαβολική Υανατηαρ και το βοηθό της. Εσείς πρέπει να βρείτε και να καταστρέψετε τη σατανική συνομωσία μέσα σε έναν χωρο φτιαγμένο όλο σε 3D. Το game έρχεται για IBM και Amiga ενώ θα υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών καθώς ακόμα Ad lib και Roland κάρτες ήχου.

TURRICAN

Πάνω που είστε ήρεμοι, νοιώθετε ασφάλεια, κοιμάστε χωρίς προβλήματα και βλέπετε ένα καλό όνειρο, ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ επιστρέφει. Είστε ο σκληρός ήρωας Turrican και πρέπει να καταστρέψετε τη διαβολική ΜΗΧΑΝΗ. Με όπλο ένα μαστίγιο laser πρέπει να περάσετε μέσα από δώδεκα επίπεδα πέντε κόσμων με πάνω από χίλιες πεντακόσιες οθόνες γεμάτες από ανώριμη, διασκεδαστική, εκρηκτική δράση. Η Rainbow Arts ελπίζει οτι θα καταφέρει να συμπυκνώσει πάνω από 2 Mega γραφικών και υπέρ-ομαλό parallax scroling. Ακόμα θα υπάρχουν περισσότερα από είκοσι μουσικά θέματα, δέκα ψηφιακοί ήχοι και πενήντα διαφορετικά ηχητικά εφέ!!



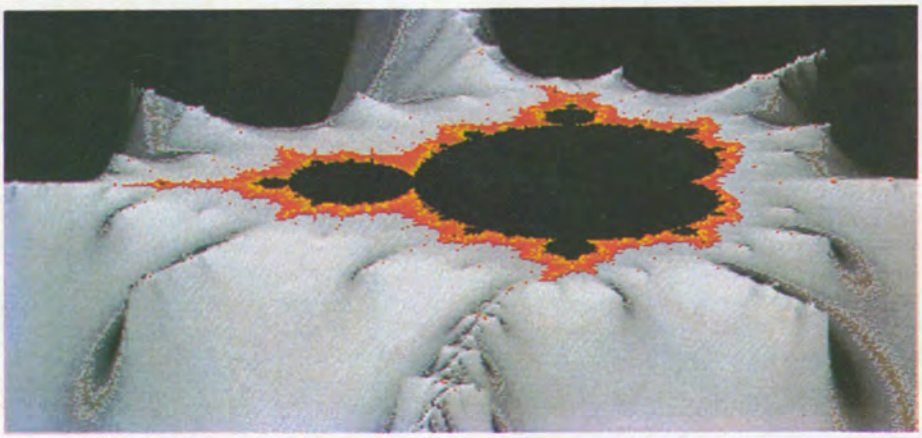
SHANGAI II: DRAGON EYE

Εάν μικρός σας άρεσε να χτίζετε πύργους στην άμμο, ή να καταστρέφετε τα τούβλα της δίπλα οικοδομής φτιάχνοντας σπιτάκια, αν είσαστε μικρός ή νοιώθετε μικρός (ή πολυλογάς, Σ.Αρχ) τότε αυτό το game ίσως καταφέρει να ξυπνήσει τα άγρια puzzle ένστικτά σας. Είναι εμπλουτισμένο με μορφές και κινήσεις ζώων που αντιπροσωπεύουν τους χρόνους στο κινέζικο ημερολόγιο. Το gameplay αν και αμαθαθμισμένο είναι το κλασικό και τα γραφικά μέτρια. Γι'αυτό και προβλέπεται οτι θα κυκλοφορήσει μόνο για PC και συμβατους. (αν δεν πούμε την κακία μας... Σ.Αρχ.)

4-D SPORTS DRIVING

Mega City, μια μεγάλη πόλη με δισεκατομύρια κατοίκους και μερικές εκατοντάδες Δικαστές. Οχι από αυτούς με τις περούκες, από τους άλλους με τα όπλα, τις μοτοσυκλέτες και το νόμο στα χέρια τους. Ο καλυτερος βέβαια είναι δικαστής Dredd. Ονομα και πράγμα αυτό το παιδί καταφέρνει για μια φορά ακόμα να εμφανίζεται στις οθόνες των υπολογιστών με την βοήθεια της Virgin Mastertronic. Eνα left to right shoot'em up που προσπαθεί (και κατορθώνει) να μην μοιάζει στα Robocop αλλά η τεχνική πλευρά του δεν ενθουσιάζει. Οι φοιτητές της Νομικής οφείλουν να το αγοράσουν! 4-D SPORTS DRIVING Το 4D αρχίζει να γίνεται κοινός τίτλος (άντε βρε παιδιά και κανένα 5D) και έτσι μετά από το BOX έχουμε τα αυτοκίνητα. Η ποιότητα της Mindscape λοιπόν μας δινει αυτο το παιχνίδι όπου μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε ένα μεγάλο πλήθος αυτοκινήτων αυτό της αρεσκείας σας. Οδηγείτε λοιπον με σωστό χειρισμό στον τρισδιάστατο δρόμο. Για τα γραφικά δεν θα σας δώσω λεπτομέριες τώρα (είναι καλύτερα από του Hard Driving, Σ.Αρχ.) αλλά για το gameplay οι πρώτες εντυπώσεις είναι θετικές.

...ΚΑΙ ΠΑΛΙ FRACTALS



Εκτός από τον Dr. Clarke, όπως είδαμε και παραπάνω, υπάρχουν και άλλοι άνθρωποι που ασχολούνται με την επιστήμη των fractals και συγκεκριμένα την εφαρμογή της στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Δυο καθηγητές του Georgia Institute of Technology, οι Alan Sloan και Michael Barnsley, δημιουργήσανε μια εταιρεία με την επωνυμία Iterated Systems. Αφορμή ή μάλον αιτία της; Ενα πολύ καλό σύστημα συμπίεσης αρχείων εικόνων που εφεύρανε και βασίζεται κυρίως σε hardware αλλά και σε software. Το όλο σύστημα αποτελείται από μια πλακέτα με οκτώ fractal-transform ASICs και έναν Intel i960 RISC μικροεπεξεργαστή. Το hardware και το software του συστήματος μπορούν να δουλέψουν σε οποιοδήποτε AT με VGA κάρτα αλλά το ενδιαφέρων βρίσκεται στον τρόπο συμπίεσης των αρχείων-εικόνων που βασίζεται σε fractals που σημαίνει με πολύ-πολύ απλά λόγια (μην νομίζετε ότι μπορώ να σας το εξηγήσω και με περισσότερα) ότι κάθε εικόνα ή γραφική παράσταση μπορεί να αντικατασταθεί ή να "εκφραστεί" καλύτερα με μία και μόνο συνάρτηση fractal. Για παράδειγμα μια γραμή που σε VGA πιάνει 38Kb συμπιεσμένη με το παραπάνω σύστημα φτάνει τα 4Kb! Ετσι μπορεί μέσα σε μια και μόνο δισκέτα 1.4MB να χωρέσει 1.5 λεπτά animation, σε έναν 40MB σκληρό δίσκο 40 λεπτά και σε έναν CD οπτικό δίσκο 10 ώρες! Οσο για ακίνητες εικόνες... μέσα σε μια 1.4MB δισκέτα χωράνε 70! φωτογραφικής ποιότητας, ενώ ο μεγαλύτερος συντελεστής που έχει επιτευχθεί μέχρι τώρα είναι 500 προς 1 !!! Αν και για να γίνει η συμπίεση της ή των εικόνων χρειάζεται το hardware, από εκείνη την στιγμή και έπειτα το αρχείο που δημιουργείται δεν είναι παρά ένα απλό DOS αρχείο που μπορεί να αποσυμπιεστεί σε οποιοδήποτε AT (με το απαραίτητο software φυσικά) και με ταχύτητα 24-30 frames το δευτερόλεπτο. Αυτή την στιγμή το σύστημα κοστίζει 25000$ δολάρια αλλά σύμφωνα με τους υπεύθυνους η τιμή θα πέσει και υπάρχουνε σχέδια για την ολοκλήρωσή του σε ένα και μόνο τσιπάκι που, αν επιτευχθεί τότε, θα γίνει standard στις πλακέτες των μελλοντικών PCs! Και η επιστήμη προχωράει...

ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑ

Οχι δεν πρόκειται για τα Ελγείνια αλλά για την Αμερικάνικη ιστορία που μπορείτε να αποκτήσετε (107 τόμοι, 1000 χάρτες και εικόνες) παίρνοντας στην εξευτελιστική τιμή των 395$, δηλαδή 60000δρχ έναν CD ROM δίσκο. Αν αδιαφορείτε για την αμερικάνικη ιστορία μπορείτε να διαλέξετε κάτι άλλο από ιατρικά θέματα, λεξικά, μέχρι αθλήματα και σε παρόμοιες τιμές επικοινωνόντας πάντα με την Bureau of Electronic Publishing, 141 New Road, Parsippany NIJ07054.

Η ΚΑΚΙΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Κυκλοφορεί κι αυτό (και μας θύμισε ένα παλιό ανέκδοτο) ανάμεσα στους gamers και κυρίως τους hackers: "Οποιος έχει υπολογιστή να κάνει ένα βήμα μπροστά. Ωπα, εσύ με το PC πού πηγαίνεις..." -χο,χο,χο-

ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ AMIGA

Ενα γεγονός που ίσως έκανε εκατοντάδες Amiga users να αισθανθούν υπερήφανοι για το μηχάνημά τους, ίσως κάνει και εσάς να αισθανθήτε το ίδιο. Πριν από λίγους μήνες ο αρχισυντάκτης του γνωστού αμερικάνικου περιοδικού Amiga World, έλαβε ένα γράμμα από τον συγγραφέα της Οδύσσειας. Μην νομίσετε ότι αναφερόμαστε στην γνωστή οδύσσεια του Ομήρου. Μιλάμε φυσικά για τον συγγραφέα του 2001: η Οδύσσεια του Διαστήματος, τον Arthur C. Clarke. Η σχέση, του παγκοσμίως αποδεκτού καθηγητή και συγγραφέα, με την τεχνολογία και τις εξελίξεις της είναι κάτι παραπάνω από στενή. Ποιός ο λόγος όμως να γράψει στο συγκεκριμένο περιοδικό; Ο Dr Clarke, που αυτή την στιγμή μένει στην Sri Lanca, είναι κάτοχος μιας Amiga 2000 (ωωωωωωω, σας ακούω να κάνετε όλοι οι Amiga users), και όχι μόνο αυτό αλλά δεν την χρησιμοποιεί για παιχνίδια αλλά για σοβαρές εφαρμογές (ααααααα, σας ακούω να κάνετε όλοι εσείς οι όχι Amiga users)! Συγκεκριμένα όπως αναφέρει και ο ίδιος στο γράμμα του, χρησιμοποιεί την Amiga του και το πρόγραμμα MandFXP της Cygnus, για να εξερευνήσει τα fractals του Mandelbrot Set. Κάτι που του έχει γίνη έμμονη ιδέα από το 1985 και είναι επίσης ένα από τα θέματα του νέου του βιβλίου που ονομάζεται "The Gost from the Grand Banks". Σε ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα που έκανε στην Αγγλία τον Ιούλιο του 1988 έδειξε μερικές "μαύρες τρύπες" που είχε ανακαλύψει στα fractal graphics μεγενθύνοντας το set στο μέγεθος της τροχιάς του πλανήτη Αρη!!! Amiga λοιπόν και... "Oh my God, its full of stars!"



ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ DETECTIVES!!!



Είναι αργά το απόγευμα και γυρνάω κουρασμένος σπίτι μου για να ξεκουραστώ. Αφού κάνω τα σχετικά, πλύσιμο, φαϊ, αλλαγή ρούχων κτλ, κάθομαι μπροστά στον υπολογιστή μου! (εσείς τι καταλάβατε όταν είπα "να ξεκουραστώ";). Ανοίγω λοιπόν τον υπολογιστή μου αλλά... κάτι δεν πάει καλά. Η προσοχή μου αποσπάται από ένα σιγανό θόρυβο ντουκ-ντουκ και συγχρόνως προσέχω για πρώτη φορά ότι η δισκετοθήκη μου αναδίδει μία έντονη μυρωδιά από τζατζίκι! Αναζητώντας την πηγή θορύβου ανακαλύπτω ότι ο θόρυβος προέρχεται από το ανοικτό (;) παράθυρο που κτυπάει από τον αέρα. Υποπτο. Χωρίς να δώσω έκταση στο γεγονός ξανακάθομαι μπροστά στον υπολογιστή μου και ετοιμάζομαι για ένα Dungeon Master. Ανοίγω την δισκετοθήκη μου και... φρίκη! όσο και να ψάξω δεν υπάρχει πουθενά. Το μόνο που βρίσκω είναι μια χειρόγραφη προκύρηξη που γράφει "Η τρομοκρατική οργάνωση Amiga A2000 ξαναχτυπά. Ιμπεριαλιστή STUser, χωρίς Dungeon Master θα υποφέρεις!". Οι σκέψεις περνάνε αστραπιαία: ανοικτό παράθυρο=διάρηξη, τζατζίκι=σουβλάκι, A2000=Amiga User, Amiga User + σουβλάκι = Renato!!! = διάρηξη. Είναι ολοφάνερο ο άσπονδος φίλος μου, κατάφερε ένα καίριο πλήγμα. Σε ελάχιστο χρόνο βρίσκεται στην άλλη άκρη του τηλεφώνου. Ακολουθεί συνομιλία:

(Εγώ) -Συγχαρητήρια Renato, η επιχείρησή σου ήταν επιτυχημένη και το σκόρ έγινε 45-45. (Υπάρχει μια μακροχρόνια διαμάχη που μετριέται με σκορ!) Τώρα όμως θέλω το D.M. μου πίσω, και με προσοχή γιατί είναι original.

(Renato, ύφος αδιάφορο) -Εχασες το D.M.; Λυπάμαι δεν το έχω εγώ, χε χε.

(Εγώ, ύφος θυμωμένο) -Μα αφού άφησες και σημείωμα!

(Renato, ύφος εκνευριστικό) -Είναι δικό μου; Απόδειξέ το. Του.. τουτ... (κλείσιμο γραμμής).

"Απόδειξέ το... ξέ το... ξέ το...". Οι λέξεις αντηχούνε ακόμα στα αυτιά μου. Καλά λοιπόν όπως θέλεις. Η λύση υπάρχει και είναι ένα πρόγραμμα που ονομάζεται "Ο Γραφολόγος". Η ιστορία μας τελειώνει με την επίδειξη στον Rennato ενός σωρού από χαρτιά εκτυπωτή που μέσα από μία εμπεριστατωμένη ανάλυση αποδυκνύει ότι είναι αναμφισβήτητα ένοχος. Ακολουθεί επιστροφή του D.M., κέρασμα σε σουβλάκια για εξιλέωση και αύξηση του σκορ σε 45-44 υπέρ μου! Η ιστορία είναι φανταστική, τυχόν ομοιότητες με πρόσωπα ή καταστάσεις είναι εντελώς μη συμπτωματική. (Σ.Αρχ. ....). Απίστευτο και όμως αληθινό. Ενας προγραμματιστής σε συνεργασία με τον κορυφαίο γραφολόγο/εγκληματολόγο James Woodward φτιάξανε το παραπάνω πρόγραμα. Οι δυνατότητες που προσφέρει είναι πάρα πολές, αυτό που χρειάζεται είναι ένα δείγμα χειρόγραφου κειμένου και οι απαραίτητες γνώσεις. Από εκεί και πέρα, μέσα από ένα σύνολο μενού γίνεται η ανάλυση ή σύγκριση του δείγματος γραφής που προδίδει στοιχεία από τον χαρακτήρα του ανθρώπου. Στο τέλος βγαίνει ένα αρχείο, με όλα τα αποτελέσματα της ανάλυσης, που ούτε λίγο ούτε πολύ φτάνει τις 15 σελίδες!!! Η τιμή του είναι 49.95υ λίρες, κυκλοφορεί για όλους του 16bit υπολογιστές και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθήτε στην **INTRASET LTD, (DEPT WPC) No 10 WOODSIDE AVENUE, CLAYTON-LE-WOODS CHORLEY, LANCASHIRE PR6 7QF ή να το παραγείλετε μέσω FAX στο 025 72 74753.**

ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΕΡΘΕΙ ΚΟΥΤΙ

Η διαφορά τιμής ανάμεσα σε μια Amiga 500 και μια A 2000 σε σχέση με αυτά που προσφέρει κάθε μηχάνημα, είναι πάρα πολύ μεγάλη. Και ο χρήστης φαίνεται να πληρώνει ένα άδειο κουτί, τουλάχιστον στην αρχή.

Στην πραγματικότητα όμως αυτό που πληρώνει είναι η δυνατότητα "επέκτασης" και αυτό θα φανεί από την πρώτη κιόλας στιγμή που θα χρειαστεί να βάλει μία κάρτα που στην A 500 ή θα είναι ακριβότερη ή δεν θα υπάρχει καθόλου!!!

Αυτό ακριβώς το κενό όμως έρχεται να συμπληρώσει μια αμερικάνικη εταιρεία, η Logical Design Works Inc. με το προϊόν της California Access που ονομάζει Bodega Bay.

Πρόκειται για ένα "κουτί" που υπόσχεται να δώσει στην κομψή A 500 σας ένα άχαρο και μονοκόματο look που θυμίζει PC, αλλά και κάτι που σίγουρα θα το θέλετε πολύ.

Τέσσερις θέσεις επέκτασης για κάρτες της A 2000 από τις οποίες τρεις θέσεις επέκτασεις κάνουν και για κάρτες PC XT/AT, μια θέση για σκληρό δίσκο, δυο θέσεις για disk drives 3.5' ή 5.25' και ένα τροφοδοτικό 200W με ανεμιστήρα.

Φυσικά υπάρχει 100% συμβατότητα με την A 2000, και έτσι θα μπορείτε να βάλετε ότι κάρτα θέλετε, από accelerators μέχρι Bridge Board και Flicker Fixers.

Ολα όμως στον κόσμο έχουν μια τιμή και στην συγκεκριμένη περίπτωση μιλάμε για 349.95$ δολάρια, αυτή την στιγμή στην αμερική.

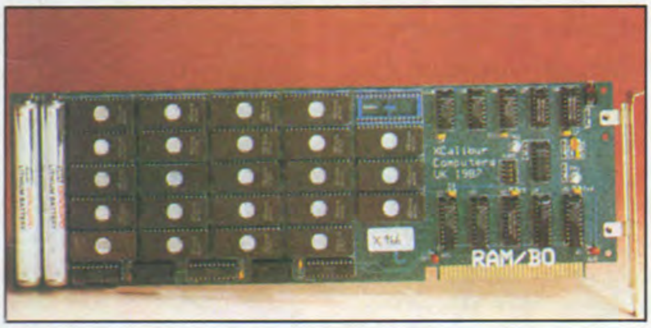
Περιμένουμε με αγωνία να περάσει την άλλη όχθη του ατλανικού και να έρθει στην Ευρώπη.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ...



ή ΧΑΡΤΟΦΥΛΑΚΑΣ?

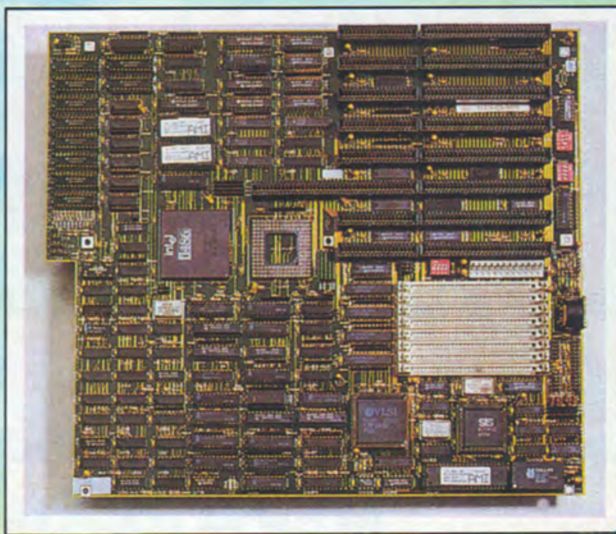
Ο εκτυπωτής της φωτογραφιας, είναι ένας Kodak Diconix τετράχρωμος ο οποίος δεν ξεχωρίζει για την ταχύτητα εκτύπωσης του (150 cps σε draft mode!) ή την ποιότητά του 192/192 dpi, ούτε για το βάρος του που φτάνει τα 6 1/2 κιλά. Διαφέρει όμως διότι μπορεί να περιέχει μέσα του μερικά (μέχρι 60) τεμάχια χαρτιού χωρίς να χρειάζεται εξωτερικό stand, χωρίς βέβαια να έχει πρόβλημα να χρησιμοποιήσει και κανονικό, εκ τον έξω τροφοδοτούμενο χαρτί. Η τιμή του βέβαια είναι σχετικά τσουχτερή αφού η ποιότητά του κοστίζει στην Αμερική 1495$ (δηλαδή περίπου 230.000 δρχ). Οσοι ενδιαφέρονται ακόμα μπορουν να κάνουν μια επαφή με την Eastman Kodak, 901 Elmgrove Rd., Rochester, NY 14653, (800) 344-0006.



ΡΑΜΠΟ ΤΟ PC;

Για την ακρίβεια προφέρεται RAM-BO και σημαίνει Random Access Memory-Battery Operated. Είναι μια βελτιωμένη έκδοση του πρώτου συστήματος που είχε δημιουργήσει η Xcalibur Computers και τώρα περιέχοντας 1.5 Mb μνήμης (Eprom στην πραγματικότητα) μπορεί να συνδεθεί ταυτόχρονα με ένα σκληρό δίσκο και να πετύχει αυτόματη και αδιάκοπη λειτουργία του (εξαγωγή και εισαγωγή στοιχείων) με ταχύτητα και συχνότητα που διαφορετικά θα προκαλούσε κακώσεις στο δίσκο σας. Αφήστε που η "μπαταρίες" του hardware αυτού έχουν ενεργή ζωή για 10 περίπου χρόνια και τιμάται μόνο 45000 δρχ (μόνο;;; Σ.Αρχ)

ΣΧΕΔΟΝ 586!!!



1991 (και ολίγη απο 1990). Οι Βορειοαμερικάνοι πουλάνε τους 286 τους, σε εξευτελιστικές τιμές για να αγοράσουν 386. Σχεδόν όλοι το κάνουν για να παίζουν τις καινούργιες εκδόσεις των παλιών παιχνιδιών της Sierra. Τα άτυχα 286 παίρνουν το δρόμο τους για την Ευρώπη... Τί γίνεται όμως με αυτούς που έχουν ήδη 386; Ααα, αυτοί παίρνουν την motherboard της φωτογραφίας και έχουν σχεδόν έναν... 586 στον υπολογιστη τους. Διαβάστε χαρακτηριστικα: 256K cache, 200% γρηγορότερο από τα υπόλοιπα 486. Υποστήριξη cache δευτέρου επιπέδου (άλλα 256K δηλαδή), 8Mb μνήμη on board επεκτάσιμο στα 16 Mb και φυσικά στα 33MHz... Εξακολουθώ να προτιμώ την Amiga 3000 (πορωμέεενε. Αρχ.)

Η ΑΓΟΡΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ

Αν δεν το γνωρίζεται η Ευρώπη έχει γίνει μια κύρια αγορά για την Αμερικάνικη Βιομηχανία Software (για να σας προλάβουμε λέμε ότι η αγορά παιχνιδιών εξαιρείται). Κατά 75% λοιπόν αυξήσαν τις πωλήσεις τους οι Αμερικάνικες εταιρίες. Το αντίστοιχο ποσοστό για πωλήσεις λογισμικού σε Macintosh είναι 83%. Τα στοιχεία αυτά δεν έχουν βγει τυχαία αφού στην έρευνα αυτή πήραν μέρος εταιρίες όπως η Lotus, Word Perfectτ, Microsoft, Ashton Tate κτλ.



ΜΕΡΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

Ας ρίξουμε μια ματιά τώρα στις τιμές μηχανημάτων και Software στις ΗΠΑ. Ετσι γιατί είμαστε περίεργοι: -386 στα 20 MHz με VGA 512K Board, 2Mb RAM, δύο floppies (3.5"+5.25"), 14" color monitor 101 Key Keyboard μόνο 500.000 δρχ. -386 στα 25MHz με 4Mb RAM, 2 Disk Drives, 160 Mb σκληρό VGA με 512K Board, 14" έγχρωμο μόνιτορ και DOS 4.01 (το οποίο εκεί πληρώνουν οι άνθρωποι για να αποκτήσουν!) 750000 δρχ. -Σκληρός Δίσκος 42 MB 45000δρχ, 104 Mb 90000 δρχ, 209 Mb 160000δρχ. -Laser Printers από 110000 ενώ τα monitors έχουν ανάλογες τιμές με τις Ελληνικές. Και αν ετοιμάζεστε ήδη για αγορές να ξαναθυμίσω ότι όλα αυτά είναι τόσο... φτηνά στις ΗΠΑ.

ΤΟ ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΛΟ!

Συνεχίζοντας την δραστηριότητα του για καλύτερη ενημέρωση των Ελλήνων επιστημόνων, το Διεθνές Τεχνικό Βιβλιοπωλείο Α. ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ εγκαινιάζει στις 20 Μαρτίου 1991 (βιαστείτε!!) μια αποκλειστική έκθεση του εκδοτικού οίκου ADDISON WESLEY με τους τελευταίους τίτλους που κυκλοφορούν στην παγκόσμια αγορά σε θέματα οικονομικών και ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η έκθεση θα έχει διάρκεια δέκα (10) ημερών και στόχο από την μια την παρουσίαση των τεχνολογικών εξελίξεων μέσα από την ξένη βιβλιογραφία και απο την άλλη την γνωριμία του Ελληνικού αναγνωστικού κοινού με τους μεγαλύτερους διεθνείς εκδοτικούς οίκους. Κατά την διάρκεια της έκθεσης θα ισχύσουν ειδικές τιμές στα βιβλία του εν λόγω εκδοτικού οίκου. Δεν χρειάζεται βέβαια να πουμε ότι κι αν ακόμα δεν είσαστε επιστήμονας μπορείτε να αγοράσετε αυτά τα βιβλία ή ότι δεν χρειάζεται να περιμένετε μια έκθεση βιβλίων για να μπείτε σε ένα βιβλιοπωλείο...



ΑΝΟΙΞΗ ΣΤΗ ΜΟΣΧΑ

Αν βρεθείτε στην Σοβιετική Ενωση το πρώτο δεκαήμερο του Απριλίου μην χάσετε την ευκαιρία να επισκευθείτε την Δεύτερη Διεθνή Εκθεση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Υποστήριξης, με την ονομασία Comtek που θα μείνει ανοιχτή από τις 8-12 του Μήνα. Αν κρίνουμε από την επιτυχία που είχε η περσινή αντίστοιχη εκδήλωση (πάνω από 40000 κόσμου) θα υπάρχει συνοστισμός.

ΕΧΕΤΕ LAPTOP?



Αν η απάντηση είναι "ναι" τότε πρέπει να ξέρετε ότι το μικρό αυτό κομμάτι Hardware που βλέπετε στην φωτογραφία μπορεί να σας απαλλάξει από περιττές , πολύπλοκες αλλά και επικίνδυνες μερικές φορές εσωτερικές επεμβάσεις όταν θέλετε να συνδεθείτε με κάποιο Network. Είναι ένα εξωτερικό, συνδεόμενο σε όποιο παράλληλο port θέλετε adapter που σας απαλλάσει ακόμα από προβλήματα με αλλαγές congiguration ή περίεργα διακοπτάκια. Είναι ειδικά προσεγμένο έτσι ώστε να μπορεί να δεχτεί ρεύμα από διάφορες χώρες από 90-264 volt. Ονομάζεται D-Link LAN Adapter και μπορείτε να το βρείτε ακόμα και στην Ελλάδα. Τηλεφωνήστε απλώς στο (01) 3245416. Διαφορετικά σας προτείνουμε να αγοράσετε ένα Network!!!

ΔΙΣΚΕΤΕΣ & TEFLON

Ναι καλά διαβάσατε, η γνωστή εταιρεία Verbatim παράγει δισκέτες που έχουνε επίστρωση από teflon. Ενα υλικό που μέχρι πριν λίγο καιρό ανήκε αποκλειστικά στην διαστημική τεχνολογία. Εκτός από μεγάλης αντοχής είναι και αντικολητικό, έτσι σύντομα βρήκε εφαρμογή σε σκεύη μαγειρικής γνωστής φίρμας (αν θα μπορείτε να τηγανίσετε αυγά στις δισκέτες σας χωρίς να κολάνε, δεν το ξέρουμε). Τώρα όμως με την εφαρμογή αυτού του υλικού στις δισκέτες προσφέρεται μεγάλη αντοχή σε κακουχίες όπως σκόνες, πιάσιμο του μαγνητικού υλικού με τα χέρια, γράψιμο με στυλό (στις 5.25') κλπ. Φήμες αναφέρουν ότι ο επόμενος τύπος δισκετών της εταιρείας θα έχει επίστρωση από Kevlar και έτσι θα είναι αλεξίσφαιρες...

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ PUBLIC DOMAIN

Ο λόγος για το Dos του οποίου τα παράνομα αντίγραφα αλλάζουν χέρια χρηστών και μεγάλων εταιριών σαν... πουκάμισα! Δεν ξέρουμε κατά πόσο αληθεύουν οι φήμες ότι μερικές εταιρίες έκαναν τα στραβά μάτια στην παράνομη κυκλοφορία του Dos για να εξαπλωθούν τα PCs στο παρελθόν, αλλά αυτά τα πράγματα δεν συγχωρούνται πια. Ετσι η Βρετανική FAST (Federation Against Software Theft) έχει κάνει αρκετές επιδρομές ενάντια σε μεγάλες εταιρίες και έχει ανακαλύψει εκατοντάδες παραβάτες. Το χειρότερο όμως είναι πως το 50% των Λογισμικών του Unix είναι και αυτο πειρατικό!!! Σκεφτείτε δηλαδή τί έχει να γίνει τώρα που οι PC emulators για Amiga και Atari έχουν εξαπλωθεί...



ΤΑ TOSHIBάκια!!!

Από αριστερά προς τα δεξιά μερικά Laptops που μπορει να μην ειναι τα μικρότερα του κόσμου αλλά σίγουρα είναι από τα δυνατότερα:

-T5200: επεξεργαστής 386, σκληρός δίσκος 40, 100 ακόμα και 200 Mb, 2-14 Mb RAM, 2 expansion slots και οθόνη VGA plasma.

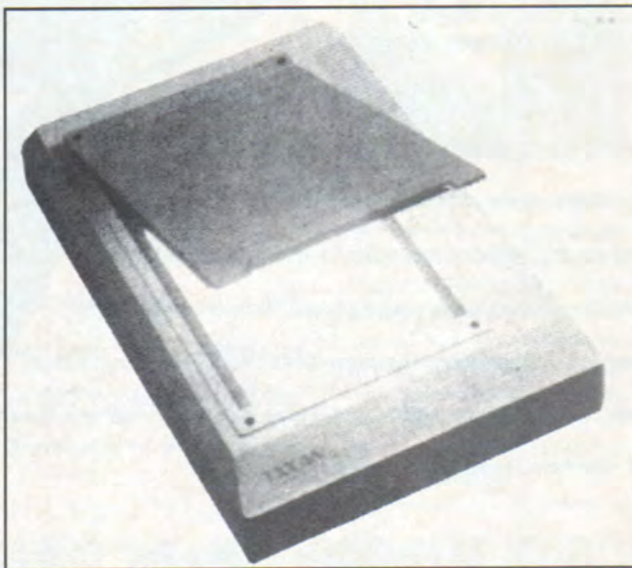
-T5200C: 386 (φυσικά), σκληρός 200 MB, μνήμη μέχρι 14 MB, δύο expansion Slots και έγχρωμη VGA οθόνη υγρών κρυστάλλων.

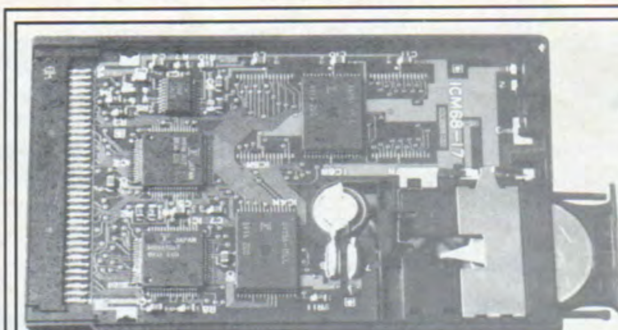
-T3200SX: το "μικρό" μοντέλο με τον 386, 40 ή 120 MB σκληρό, 1-13 MB RAM και plasma VGA monitor.

Τα μοντέλα αυτά δίνονται βέβαια και με συνδιασμό.

Ο ΓΚΡΙ ΤΑΞΑΝΟΣ

Μιλάμε για έναν scanner από την Taxan που συνδεόμενος με έναν IBM PC ή PS/2 μπορεί να αποδώσει 256 διαβαθμίσεις του γκρι. Ο Quantum 256 όταν χρησιμοποιεί όλες αυτές τις αποχρώσεις του μπορεί να δημιουργήσει φωτο-ρεαλιστικές οθόνες που πολύ εύκολα αποθηκεύονται σε 8-bit format και γίνονται αντικείμενο επεξεργασίας μέσω σχεδιαστικών προγραμμάτων.





ΜΕ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΣΤΗ ΤΣΕΠΗ

Το hardware της φωτογραφίας είναι μια μικρή κάρτα (την βλέπετε σε φυσικό σχεδόν μέγεθος) που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κρατάει στην μνήμη της ορισμένα στοιχεία που αξιοποιουνται από πολύ μεγαλύτερες συσκευές. Παρόμοιες κάρτες σε λίγο καιρό θα κάνουν πραγματικότητα σκηνές από έργα επιστημονικής φαντασίας όπου θα χρησιμοποιείτε την προσωπική σας κάρτα για να μπείτε στο σπίτι σας, να έχετε πρόσβαση σε δημόσιους χώρους, να πληρώνετε...

Ο ΜΗ... ΠΟΝΤΙΚΟΣ



Το μηχάνημα της φωτογραφίας (δεν εννοώ το χέρι) μπορεί στα επόμενα χρόνια να αντικαταστήσει το mouse. Κατ'αρχήν όπως βλέπετε δεν χρειάζεται να το μετακινείτε πάνω στο γραφείο σας και να το επαναφέρετε αλλά μένει σε μια θέση σταθερό και μετακινείται ο κέρσορας στο σημείο που θέλετε με ένα άγγιγμα και μια επιλογή με ένα πιο δυνατό πάτημα. Μπορεί ακόμα να χρησιμοποιήσει καθορισμένα function keys, να τραβήξει γραμμές, ενώ δεν χρειάζεται καθάρισμα. Προς το παρόν από την MicroTouch, 55 Jonspin Road/Wilmington.

ΓΙΝΕ ΚΙ' ΕΣΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ

Αλλά όχι στην Ελλάδα! Δεν είναι μόνο η κακή προσωπική μου εμπειρία αλλά και το ότι αυτή τη στιγμή κάποιοι στο εξωτερικό σας χρειάζονται! Μιλάμε για το Amiga World που θα δεχτεί ευχαρίστως οποιοδήποτε Demo σας σχετικά με γραφικά, games, 3D, Utilities, animation κτλ και ποιός ξέρει μπορεί να αποκτήσετε δόξα και χρήμα. Στείλτε τα αριστουργήματά σας (μόνο για AMIGA) στην εξής διεύθυνση: **(Amiga Product Submitions) Mare-Ann Jarvela, 80 ELM Street Peterboroug,** NH 03458 ή τηλεφωνήστε για περισσότερες λεπτομέριες και οδηγίες στο (603) 924-0100 (πάντως το ELM street εμένα μου θυμίζει Φρέντυ Κρούγκερ!)

ΛΥΓΚΑΣ ΚΑΙ ΠΑΝΘΗΡΑΣ

Μετά από μερικές μάλλον απογοητευτικές πωλήσεις του Lynx, η Atari αποφάσισε πως φταίει η υψηλή τιμή. Και έτσι θα την κατεβάσει 50 ολόκληρες Αγγλικές λίρες, δηλαδή κάπου 15000 δραχμές. Φυσικά έχει σκεφτεί να τονώσει λίγο και την παραγωγή software που ούτε τα Χριστούγεννα πήγε καλά.

Η Ελληνική πραγματικότητα είναι βέβαια αρκετά μακριά από όλα αυτά αλλά... Το ζωϊκό βασίλειο συνεχίζει να χαρίζει ονόματα στα μηχανήματα της Atari η οποία μας ανακοινώνει τώρα το Panther το οποίο -λέει- θα είναι φυσικά με cartridge αλλά θα μπορεί να συνδέεται με εξωτερικό 3.5" drive και θα παίζει τα παιχνίδια του ST.

Ακόμα -λέει- θα έχει τον 68000 στην ταχύτητα των 12MHz δίνοντας 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από μια παλέττα 16 εκατομμυρίων.

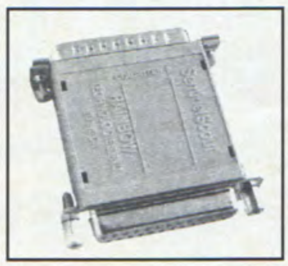
Ολα αυτά στην τιμή των 200υ ή 65000 δραχμών αλλά αν τα cartridges στοιχίζουν 50 χιλιάρικα να λείπει το πανθηροβύσσινο!

ΣΚΛΗΡΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ Ι



Προσθέστε αυτό το εξαρτηματάκι στον PC, Machintosh, στη θύρα RS-232C και θα προστατεύσετε τα προγράμματά σας από κάθε προσπάθεια αντιγραφής. Είναι κατασκευασμένο για να αντιστέκεται στην λογική ανάλυση μέσω άλλων συστημάτων αλλά περισσότερες πληροφορίες πρέπει να ζητήσετε από την κατασκευάστρια Pro Teck Marketing.

ΣΚΛΗΡΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΙΙ



Οταν θέλετε να κάνετε αντίγραφα αλλά δεν θέλετε να τρέχουν δεξιά-αριστερά, εέέ εννοώ να μην τρέχουν σε άλλα μηχανήματα χρησιμοποιείτε αυτό το κλείδωμα που εξοπλίζει το αντίγραφό σας με έναν κωδικό κάνοντάς το να μην τρέχει αν δεν υπάρχει πάνω του το δικό σας hard-ware. Με τα 295$ που στοιχίζει ειναι μια ιδανική λύση για τα προγράμματα χαμηλού κόστους.



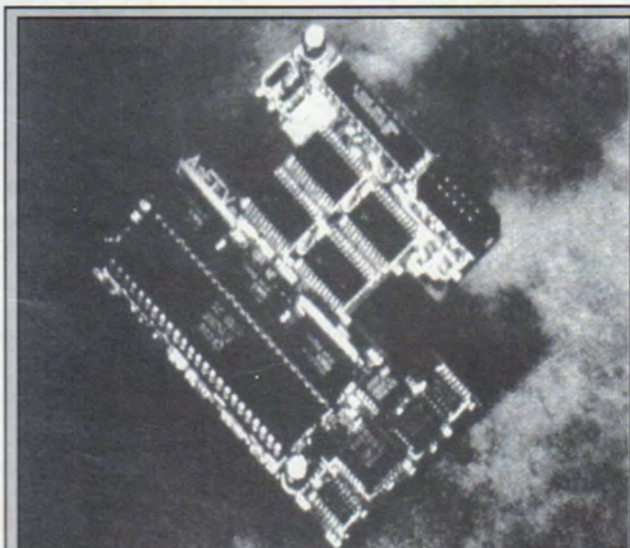
AN ΜΟΥ ΔΑΝΕΙΖΕΤΕ 512K

Θα σας δώσω ένα πλανητάριο για την Amiga σας! Πραγματικά μπορείτε μέσα από την Amiga να δείτε τα απόμακρα άστρα και τις θέσεις τους στον γαλαξία σε όποια χρονική στιγμή θέλετε από το 8000 π.Χ. μέχρι το 12000!!! Με μόνο 69.95$ αποκτάτεμερικά δισσεκατομυρια τοπία φτιαγμένα με fractals. Περισσότερες πληροφορίες στην Virtual Reality Laboratories, SAN Luis Obispo, CA 93401.

TURBO SILVER



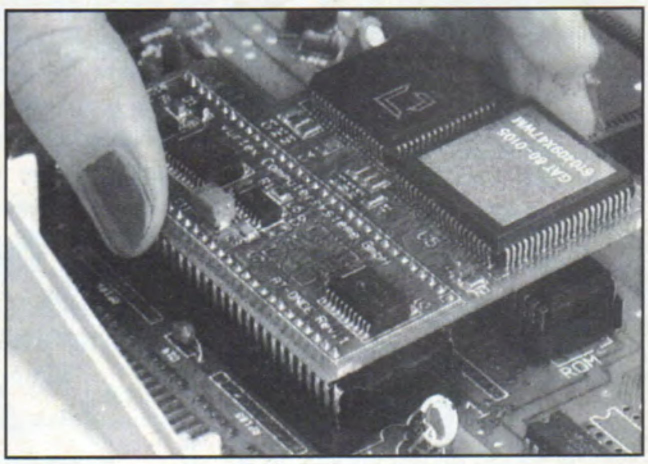
Θέλετε να φτιάχνετε εύκαμπτα, τρισδιάστατα, πολύχρωμα σχήματα στην οθόνη της Amiga; "Ναι, ναι!". Τότε το Turbo Silver είναι για σας ένα ιδανικό πρόγραμμα που δίνει εκπληκτικά αποτελέσματα. Η φωτογραφία αυτή λέει πολλά αλλά οι φήμες συμπληρώνουν ότι έρχεται η νέα βελτιωμένη έκδοσή του με την ονομασία Imagine!



ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...

Η ICD κυκλοφόρησε δύο πολύ καλές κάρτες για τους κατόχους Amiga 500 και 2000. Η πρώτη δεν κάνει τίποτε άλλο από το να δίνει μεγάλη ταχύτητα - διπλάσια- στα μηχανήματά μας. Οι κάρτα περιέχει τους κανονικούς 68000 άρα δεν πρέπει να υπάρχουν προβλήματα ασυμβατότητας, ενώ τρέχουν στα 14.3 MHz και σας "τρώει" μόνο 32K από την μνήμη σας για να φτάσει στο μέγιστο της απόδοσής του, στοιχίζοντας 350 δολλάρια. Η δεύτερη κάρτα για την 2000 είναι μία flicker fixer δηλαδή δίνει τέλειες οθόνες σε interlaced ανάλυση για 75000 δρχ.

ΜΕ ΜΙΑΣ!!!



ATonce κάντε την Amiga σας AT. Ομως μην βιάζεστε να χαρείτε γιατί δεν είναι software αλλα ένας Hardware emulator που στοιχίζει 398$ (νταν!) στις ΗΠΑ.

Το εντυπωσιακό που περιλαμβάνει δεν είναι ούτε η 286 CPU στα 7.2 MHz ή η κάρτα CGA που εξομοιώνει αλλά ότι ταυτόχρονα με τον 286 σας δίνουν και έναν έξτρα 68000!!! Αχρείαστος να'ναι...

ΤΟΥ Σ. ΣΕΡΓΙΑΝΝΗ

S.T. STORY

Οπως έχουμε ξαναπεί αγαπητοί αναγνώστες, κάθε ηλεκτρονικός υπολογιστής και συγκεκριμένα ο Atari ST είναι κυριολεκτικά ένα "εργαλείο". Και μάλιστα ένα εργαλείο που έχει μια ιδιαιτερότητα: μπορεί να χρησιμοποιηθεί με, και για πολούς τρόπους! ψυχαγωγία, εκπαίδευση, δουλειά, δημιουργία...
Αυτόν τον μήνα όμως δεν θα ασχοληθούμε με πολύπλοκα τεχνικά θέματα, περιφερειακά ή ότιδήποτε άλλο που θα σας βοηθούσε, να καταλάβετε τον τρόπο λειτουργείας του ST σας ή να τον χρησιμοποιείσετε καλύτερα και αποδοτικότερα.
Το θέμα που πρόκειται να μας απασχολήσει είναι περισσότερο εγκυκλοπεδικό: η ιστορία και η εξέλιξη των υπολογιστών της σειράς ST και της Atari.

Αρχή της ιστορίας λοιπόν και πριν φτάσουμε στην δημιουργία του ST άς δούμε πρώτα την δημιουργία της ίδιας της ATARI. Υπεύθυνος για την ίδρυση της ATARI Corp. ήταν ο Nolan Bushnell, ένας νέος και φιλόδοξος σχεδιαστής που έφυγε από την δουλειά του για να ανοίξει την δικιά του εταιρεία. Βρισκόμαστε έτσι γύρω στα 20 χρόνια πριν και στις αρχές της δεκαετίας του '70, όπου και ο Nolan Bushnell ονομάζει συνειδητά και σκόπιμα την εταιρεία του "ATARI". Πόσοι από εσάς όμως ξέρετε τη σημαίνει αυτό το όνομα που σήμερα έχει γίνει συνώνυμο της "παιχνιδομηχανής"; Η λέξη "atari" είναι κινέζικη!!! και είναι μια έκφραση-επιφώνημα που έχει άμεση σχέση με ένα τοπικό παιχνίδι. Αθλίως μεταφρασμένο στα ελληνικά θα μπορούσα να πω ότι αντιστοιχεί στο "σ'έφαγα" ή "σε πήρα" ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων... Ο Bushnell κατάλαβε νωρίς τις ανάγκες τις αγοράς ή να πούμε καλύτερα ανακάλυψε μια καινούργια αγορά;

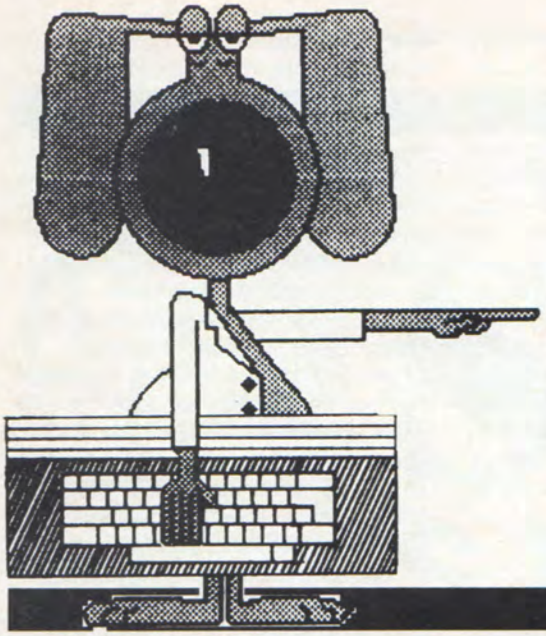
Εριξε λοιπόν από την αρχή όλες τις προσπάθειές (και λεφτά) του στην κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού που ονομαζότανε Pong. Ενα παιχνίδι με δυο "ρακέτες" και μια τετράγωνη μπάλα που υποτίθεται ότι έμοιαζε με ping-pong και που σίγουρα θα θυμούνται οι παλιότεροι. Ισως ο πρόδρομος όλων των coin op's. Το pong στέφτηκε από μια πρωτοφανή επιτυχία και έτσι ακολούθησαν και άλλοι τίτλοι με αποκορύφωμα μια φτηνή έκδοση του pong για το σπίτι. Η εισβολή είχε αρχίσει. Το όνομα Atari είχε πια καθιερωθεί και το μέλλον της εταιρείας φαινόταν σίγουρο όσο ποτέ. Η δεκαετία του '70 όμως ήταν μια δεκαετία κρίσεων, ιδίως για την Αμερική, και έτσι η Atari για να επιζήσει χρειάστηκε λεφτά. Σε μια πρώτη προσπάθεια ο Bushnell πλησίασε τα Disney studios που δηστυχώς απόριψαν την προσφορά του. Και λέμε δηστυχώς γιατί πιστεύουμε ότι αν υπήρξε η συνεργασία τότε η αγορά των home computers και των παιχνιδιών ίσως να ήταν πολύ πιο διαφορετική (και καλύτερη) από την σημερινή, για φανταστείτε Disney-Atari ένα δύδιμο που θα υποσχόταν πολλά... Τελικά η λύση βρέθηκε στο πρόσωπο της Warner Bros και στα 28 εκατομύρια δολάρια που έδωσε η εταιρεία για να αποκτήσει τον έλεγχο της Atari. Στην καρέκλα του διευθυντή όμως έμεινε ο Bushnell και με το νέο κεφάλαιο μπήκε για τα καλά στην αγορά των home computers. Θα θυμόσαστε σίγουρα τα επαναστατικά για την εποχή τους Atari 400/800, μηχανήματα που αν και δεν διαθόθηκαν πολύ στον υπόλοιπο κόσμο, στην Αμερική γνώρισαν τεράστια επιτυχία. Ακολούθησε η όχι αμέσως επιτυχημένη VCS2600 παιχνιδομηχανή που έγινε επίκεντρο απασχόλησης για χιλιάδες οικογένιες και είναι best-seller ακόμη και σήμερα!!! (λόγω τιμής βέβαια). Ο ανταγωνισμός από τον προαιώνιο αντίπαλο (βλέπε Commo-dore) όμως είχε ήδη αρχίσει να γίνεται σκληρός, και πήρε σάρκα και οστά με τον VIC-20, ένα μηχάνημα με λιγότερες δυνατότητες αλλά αρκετά μικρότερη τιμή. Ετσι το 1979 ο Nolan Bushnell εγκαταλείπει την εταιρία του και αν και πρωτεργάτης της επανάστασης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των home computers, περνάει στην αφάνεια.

Ο ανταγωνισμός αρχίζει να γίνεται πιο σκληρός (βλέπε C64) και η εταιρία ξαναπουλιέται. Ο νέος αγοραστής; Σας λέει τίποτα το όνομα Jack Tramiel; Ναι, ναι "ο" Tramiel. Σαν πρώην αρχιδιευθυντής της Commodore ήξερε ότι εδώ και καιρό κάποιοι (από τους οποίους μερικοί ήταν σχεδιαστές υπεύθυνοι για την δημιουργία των Atari 400/800) κολάγανε και ξεκολάγανε τσιπάκια γύρω από ένα Motorola 68000, να δείτε πως το λέγανε... (Σ.Αρχ. το παιδί έχει Amigoψία). Ο Tramiel ήξερε την κατάσταση καλύτερα από οποιονδήποτε άλλον γιατί ήταν και ο υπεύθυνος για την άσχημη θέση που βρέθηκε η Atari εν'όψη του νέου μηχανήματος της Commodore (Σ.Αρχ. όλο υπεκφυγές είναι). Εδώ όμως, αναπόφεκτα, θα πρέπει να ανοίξουμε μια παρένθεση για να ρίξουμε φώς στο σκοτεινό πέπλο που καλύπτει την πατρότητα του μηχανήματος που αποτέλεσε πέτρα σκανδάλου ανάμεσα στην Atari και την Commodore (Σ.Αρχ. τα νεύρα μου). Η ιστορία του μηχανήματος των ονείρων (Σ.Αρχ. πάλι δεν είπε Amiga) θα μπορού-



σε να αποτελέσει ένα άρθρο από μόνη της αλλά εμείς θα περιοριστούμε στα σημεία που μας αφορούν. Αν και το μηχάνημα ήτανε "έτοιμο" η υπεύθυνη εταιρεία βρισκόταν στο χείλος της οικονομικής καταστροφής. Ο μόνος τρόπος να γλυτώσει ήταν να "καθαρίσει" με μετοχές.

Εκεινή ακριβώς την στιγμή εμφανίστηκε ο Jack Tramiel. Οι διαπραγματεύσεις άρχισαν και σαν πρώτη τιμή της κάθε μετοχής προτάθηκαν τα 2$ δολάρια. Ο Tramiel πρόσφερε πολύ λιγότερα και τους ανάγκασε να ρίξουν την τιμή. Νομίζοντας ο Tramiel, ότι είναι (και ήταν μέχρι εκείνη την στιγμή) ο μόνος άμεσα ενδιαφερόμενος για την καλιφορνέζικη εταιρεία και τον πρωτοποριακό υπολογιστή της (Σ.Αρχ. Amiga, πέστο Amiga, Amiga, Amiga) κάνοντας την δεύτερη προσφορά του, δίνει λιγότερα από πρώτα φέρνοντάς τους σε απόγνωση. Και τότε γίνεται αυτό που δεν περίμενε κανένας και ανατρέπει τους πάντες και τα πάντα. Εμφανίζεται η Commodore και προσφέρει 4$ δολάρια την μετοχή, δηλαδή διπλάσια τιμή από την αρχικά ζητούμενη! Αρπάζοντας την ευκαιρία όμως, και με επιχειρηματικό δαιμόνιο η εταιρεία όχι μόνο δεν δέχεται τα 4$ δολάρια αλλά ανεβάζει και την τιμή κατά 25 cents!!! Η κατάσταση είναι κρίσιμη. Η Commodore απορίπτει την τιμή, φεύγει, το σκέφτεται, το ξανασκέφτεται, το ξαναξανασκέφτεται και κάνει τελικά την κίνηση που άλλαξε την ιστορία της ανθρωπότητας (Σ.Αρχ. όλο υπερβολές). Γυρνάει δέχεται την τιμή και αγοράζει την εταιρεία και το μηχάνημα που θα αποτελούσε το μέλλον της (Σ.Αρχ. πάλι δεν τόπε εκαταλείπω...). Εδώ κλείνουμε την παρένθεση αφήνοντας την Commodore να δουλεύει πάνω στο νέο της απόκτημα και γυρνάμε στην Atari του Tramiel. Κάτι έπρεπε να γίνει και έπρεπε να γίνει γρήγορα. Η σχεδιαστική ομάδα της Atari δούλεψε μέρα νύχτα και το θαύμα έγινε! Η πρεμιέρα γίνεται τον Ιανουάριο του 1985 στο American Computer Show και παρουσιάζεται πράγματι ένας home computer (μόνο home δεν ήταν τότε) με "καρδιά" τον 68000 και το όνομα Atari ST. Ο θρύλος έχει γεννηθεί, αλλά δεν τον έχει πάρει χαμπάρι κανένας... Ο ST δημιουργήθηκε μεν από την "απειλή" της Commodore αλλά μπορούμε να πούμε ότι κατά κάποια άποψη έμοιαζε περισσότερο με ένα PC. Ενα PC βασισμένο στον 68000, που έτρεχε ένα παρόμοιο λειτουργικό και μπορούσε ακόμα να διαβάσει δισκέτες με PC format. Ενώ οι ομοιότητες όμως σταματάνε εκεί, τα γραφικά, ο ήχος, και η τιμή του, προχωράνε παραπέρα... Ετσι φάνουμε στο πρώτο μοντέλο του ST που εμφανίζει αρκετές ομοιότητες, πλεονεκτηματά αλλά και αρκετές ελείψεις σε σχέση με τα σημερινά μοντέλα. Το εργαστηριακό μοντέλο (ή μπαουλάκι να πούμε καλύτερα) είχε μέγεθος 5 x 50 x 30 cm. Ετσι ο πρώτος ST χρειάστηκε πολύ δουλειά για να φτάσει σε ένα αποδεκτό compact μέγεθος το οποίο δεν κατωρθώθηκε παρά μόνο μετά την ολοκλήρωση πολλών κυκλωμάτων του σε τέσσερα και μόνο custom chips (SHIFTER, GLUE, DMA, MMU). Ακόμα και τότε όμως στο πρώτο μοντέλο το "επαναστατικό" τότε, λειτουργικό σύστημα TOS (The Operating System), έπρεπε να φορτωθεί από δισκέττα, τα disk drives συνδέονταν εξωτερικά, το τροφοδοτικό ήταν εξωτερικό και οι θύρες των joysticks ήταν σε φυσιολογική θέση. Εδώ όμως πρέπει να διακόψουμε αγαπητοί αναγνώστες (σε λίγο αρχίζουν οι Αυθαίρετοι, και δεν τους χάνω με τίποτα). Θα συνεχίσουμε τον επόμενο μήνα με μίας ιSTορικής σημασίας αναδρομή των μοντέλων του ST από την προϊSTορία μέχρι την διαSTημική εποχή. Μέχρι τότε... να προσέχετε τις γυναίκες οδηγούς!!



STAY COOL

AMIGA USER

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Γειά σας και για αυτόν τον μήνα Amiga Users όλης της Ελλάδας!. Τι κάνουν οι Amiga σας; Τις κουράζετε καθόλου; Οπως θα έχετε παρατηρήσει η στήλη αυτή δεν έχει να κάνει με παιχνίδια, ούτε και να σας δώσει λύσεις να τελειώσετε κάποιο παιχνίδι.

Η στήλη αυτή σας δείχνει τον μαγικό κόσμο της Amiga, τεχνικές συμβουλές, κόλπα για να φτιάξετε την Amiga, Hardware tips, Emulation Tips, προγραμματιστικά κολπάκια και τέλος απαντάει τις ερωτήσεις σας ή κάποια προβλήματα που τυχόν έχετε με την Amiga σας. Γι αυτό εάν δεν σας ενδιαφ έρουν όλα αυτά και πιστεύετε ότι η Amiga είναι μόνο για παιχνίδια τότε γυρίστε σελίδα και απολαύστε τα reviews τών παιχνιδιών (Αντε κ.Σεκέρογλου εμπρός λοιπόν γυρίστε σελίδα!). Αλλά θέλω να βάλετε κατι καλά στο μυαλό σας: Η Amiga δεν είναι μια καλοφ τιαγμένη παιχνιδομηχανή αλλά αντίθετα το καταφέρνει ΚΑΙ αυτό καλύτερα απο μερικούς άλλους υπολογιστές. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι άλλοι υπολογιστές δεν κάνουν καλά την δουλεία τους, αλλά ο κάθε υπολογιστής είναι καλός στον τομέα του. Ετσι για παράδειγμα δεν θα έπαιρνα ποτέ Amiga για να τρέχω spreadsheets και Databases αυτά τα καταφέρνει πολύ καλά ένα PC. Οπως επίσης εαν έκανα σελιδοποίηση, δεν θα έπαιρνα ούτε PC, ούτε Amiga αλλά έναν Apple Macintosh. Βέβαια θα μου πείτε και η Amiga έχει spreadsheet και DTP προγράμμα τα, το ίδιο και το PC τα καταφερνει με το DTP. Ομως φίλοι μου ο κάθε υπολογιστής αλλού υπερέχ ει και αλλού παραμένει μέτριος. Εαν όλοι οι υπολογιστές τα κατάφερναν παντού τότε θα είχαμε μόνο ένα είδος υπολογιστή και δεν θα χρειαζόταν τίποτα άλλο. Γι αυτ ό και ΔΕΝ πρέπει να γίνεται σύγκριση υπολογιστών.Το λέώ και πάλι,ο καθένας στον τομέα του. Πριν προλάβετε να μου πείτε καλά η Amiga που τα καταφέρνει καλά;, εγώ θα σας απαντήσω και με παραδείγματα, ότι τα καταφέρνει αρκετά καλά στα γραφικά και στον ήχο. Πρώτο παράδειγμα οι Ολυμ πιακοί αγώνες που θα γίνουν στην Ατλάντα. Οι άνθρωποι χρειάζονται μηχανήματα που θα έχουν όλους τους χώρους του Ολυμπιακού χωριού αποθηκευμένους, όλα τα προγράματα αγώνων και όλες τις πληροφορίες που θα χρειάζεται κάποιος επισκέπτης κα που θα τις βρίσκει όλες μέσα στ ις Amiga που θα υπάρχουν εκεί (με εφέ, εικόνες digitized, με ήχους κ.τ.λ.) με λίγα λόγια δηλαδή ένα DeskTop Presentation. Γιατί όμως πήραν 120 Amiga 2500 και όχι κάποιους άλλους υπολογιστές; Μα γιατί πρώτον είναι φτηνοί, δεύτερον έχουν καλά γραφικά και ήχ ο(βασικό συστατικό στο να κεντρίσει κάποιον επισκέπτη) και τρίτον έχει φτηνά περιφερειακά. Αλλο παράδειγμα; το Info Box απο τους φίλους μας τους Ολλανδούς. Που έχει πάλι σχέση με DTPresentations αλλά αυτή τη φορά σε μεγάλα καταστήματα στύλ MINION. Κα ι ακόμα ενα άλλο παράδειγμα: τα ελληνικά τηλεοπτικά κανάλια, που χρησιμοποιούν Amiga (Πως τις χρησιμοποιούν, είναι μια άλλη πονεμένη ιστορία!!) για την παραγώγη των σημάτων, διαφημιστικών κ.τ.λ. Εγω, αυτή τη στιγμή έχω και Amiga και PC και σκοπεύω να αποκτήσω και έναν Mac. Μου χρειάζονται στην εργασία μου και οι τρείς, αλλά σε καμμία περίπτωση δεν εχω αγοράσει κάποιον απο αυτούς τους τρείς για παιχνίδια, απλά στον ελεύθερό μου χρόνο μπορώ να τρέξω ΚΑΙ παιχνίδια. Αυτός είναι ο υπολογιστής, ή κατα την γνώμη μου έτσι πρέπει να είναι. Για αυτό κάπου κάπου να αφήνετε το joystick απο τα χέρια και να προσπαθήσετε να κάνετε κά τι δημιουργικό με τον υπολόγιστή σας. Τέλος λοιπόν η αγόρευση (Χμ!!) και πάμε στο θέμα που απασχολεί τον φίλο μας Μάριο Ανδρικάκη:

AMIGA VIDEO: ΣΥΝΔΕΣΗ & ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Οπως όλοι θα ξέρετε η Amiga μπορεί να συνδεθεί και με Video, έτσι ώστε να μπορείτε να γράφετε κάτι σε βιντεοκασέτα. Η σύνδεση αυτή μπορεί να γίνει με τους πιό κάτω τρόπους:

Α. Μπορείτε (εάν δεν έχετε κάποιο περιφερειακό) να συνδέσετε την Amiga με το Video δια μέσου της μονόχρωμης εξόδου που υπάρχει στην Amiga.

Βέβαια όπως το λέει κ αι η λέξη το σήμα θα είναι μονόχρωμο.

Β. Εάν έχετε modulator μπορείτε απο την έξοδο του modulator να συνδεθείτε πάνω στο video και με χρώμα και με ήχο ταυτόχρονα (στο ANTENA IN του Video).

Ομως εαν το video σας είναι νέας τεχνολογίας Θα πρέπει να έχει και δύο εισόδους (η μια Audio In κα η ά λλη Video In) οι οποίες δίνουν καλύτερη εικόνα αφου "μιλούν" κατευθείαν στο video και όχι δια μέσω του Tuner του Video.

Γ. Τέλος εάν έχετε κάποιο Genlock μπορείτε πάλι να συνδεθείτε πάνω σε video (πιο συγκεκριμένα σε δύο Videos), και να έχετε και τα εφέ που σας προσφέρει αυτή η συσκευή. Να σας δώσω μερικές συμβουλές πάνω σε αυτα: - Ποτέ μην χρησιμοποιείτε μέτριας ποιότητας κασέτες. Αντίθετα προτιμάτε τις High Grade κασέτες ώστε να έχετε το πιθανό καλύτερο αποτέλεσμα. - Μην γράφετε πολλές φορές τις κασέτες αυτές. Πάνω απο τρείς φορές οποιαδήποτε κασέτα αρχίζει σιγά σιγα να χάνει τον μαγνητισμό της με αποτέλεσμα να αλλοιώνεται ι η εικόνα (για αυτό προτιμάτε High Grade, οι οποίες αντέχουν πιό πολύ απο τις κοινές κασέτες). - Μην αφήνετε πολύ ώρα πατημένο το πλήκτρο Pause του Video. Αν και το Video το πετάει μόνο του το πλήκτρο, ώστε να μην χαλάν οι κεφαλές του, παρόλα αυτά μην κά νετε μακροχρόνια χρήση αυτού τού πλήκτρου γιατί οι κεφαλές κοστίζουν!!. - Φροντίστε, εαν τώρα αγοράζετε Video, να υπάρχουν απο πίσω οι εξτρα υποδοχές (Video In και Audio In) που δίνουν πολύ καλύτερο αποτέλεσμα απο το απλό ANTENA IN). - Αποφεύγετε τα πολύ έντονα χρώματα (Λαχανί κτλ) γιατί στο δικό σας σύστημα (monitor, ή καλή τηλεόραση) μπορεί να φαίνονται άψογα, αλλά όταν δώσετε την κασέτα σε πιό παλιά τηλεόραση απο την δικιά σας όλα τα χρώματα αυτού του τύπου θα "δακρύζουν" και θα είναι έξω απο τα περιθώρια. - Φροντίστε, όταν γράφετε σε Video, να κρύβετε την μπάρα των μενού ή τον δείκτη του ποντικιού (πολλά προγράμματα του είδους έχουν τέτοιες επιλογές), έτσι ώστε να μη φαίνονται και στην βιντεοκασέτα σας. - Πριν ξεκινήσετε να κάνετε κάτι με τον εξοπλισμό σας, καθήστε και φτιάξτε σε ενα πρόχειρο χαρτί τι θα κάνετε και με ποιά σειρα θα τα τοποθετήσετε. Αυτό θα σας απαλλάξει απο πολύ κόπο (Μια σκηνή να σας πάει λάθος, όλο μετα θα πρέπει να το κάνετε απο την αρχή). - Επειδή το Video σας έχει μία είσοδο ήχου (ή εκτός και εάν έχετε στερεοφωνικό Video), φτιάξτε ενα καλώδιο τύπου "Y", το οποίο θα γράφει το Left,Right ήχο της Amiga σε ένα σήμα. Εαν δεν το κάνετε αυτό, μετά μην απορείτε γιατί γράφτηκαν οι μισοί ήχοι και όχι όλοι στην βιντεοκασέτα σας. - Σε περίπτωση που έχετε Genlock και ετοιμάζεστε να γράψετε κάτι στο Video, κάντε πρώτα μια δοκιμή εάν εμφανίζονται σωστά αυτά που έχετε σκοπό να γράψετε (τα N TSC προγράμματα δεν μπορούν να συνεργαστούν με Pal Genlock, και δεν μένει το σήμα σταθερό στην οθόνη).

Ακολουθώντας αυτές τις μικρές συμβουλές θα μπορείτε να κάνετε την δικιά σας βιντεοκασέτα.

NEXT: Ο GURU Ο ΚΑΚΟΣ

Ολοι θα έχετε παρατηρήσει (συχνά!) κάποια μυνήματα που βγαίνουν στην Amiga σας, μέσα σε κόκκινο πλαίσιο και σας αναγκάζουν να ξαναφορτώνετε το σύστημα σας. Αυτά τα μυνήματα αφορούν το .... κομπλάρισμα (CRASH) της Amiga, και επιπλέον σας δίνει και τον λόγο που η Amiga εφτασε να κάνει Crash.

Καλώς ή κακώς, η Commodo re στα manuals δεν γράφει πουθενά για αυτά τα περίεργα μυνήματα, με αποτέλεσμα πολλοί φίλοι μου να με ρωτούν τι σημαίνουν όλα αυτα τα περίερ γα νούμερα που γράφουν (για τους φίλους που ασχολούνται και με άλλους υπολογιστές, αυτά τα Guru Meditations, είναι ότι ακριβώς είναι και οι βόμβες που βγάζει ο Atari ST και ο Apple Mac). Τα μυνήματα αυτά συνήθως γράφουν: "Software Failure.... Guru Medita tion XX.XX.XXXX (όπου XXX διάφοροι αριθμοί). Αυτοί οι αριθμοί είναι και οι πιό ενδιαφέρον για μας, αφού απο αυτούς τους αριθμούς καταλαβαίνουμε τι έχει συμβεί στο σύστημα. Είναι δύο ακολουθίες αριθμών που αποτελούνται απο οκτώ αριθμούς ο καθένας. Το πρώτο σύνολο των οκτώ αριθμών δίνει τις εξής πληροφορίες: 11 22 3333 όπου: 11 = System ID code 22 = Το είδος του λάθους 3333 = Τον αριθμό του λάθους. Το δεύτερο σύνολο των αριθμών μας δίνει την αρχή διέυθυνσης που έχει γίνει η διακοπή. Σ'αυτό το τεύχος θα σας δώσουμε τις επεξηγήσεις των αριθμών για την πρώτη οκτάδα, και στο επόμενο (λόγω χώρου) θα σας δώσουμε την δεύτερη οκτάδα.

SYSTEM ID CODE

00 CPU trap
01 Exec library
02 Graphics library
03 LAYERS library
04 Intuition library
05 Math library
06 CList library
07 DOS library
08 RAM library
09 Icon library
0A Expansion library
10 Audio device
11 Console device
12 GamePort device
13 Keyboard device
14 Trackdisk device
15 Timer device
20 CIA resource (αναφέρεται στο τσίπ και όχι στους κατασκόπους!!)
21 Disk resource
22 Misc resource
30 Bootstrap
31 Workbench
32 Diskcopy

ERROR CLAS-SES (ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΑΘΟΥΣ)

01 Δεν επαρκεί η μνήμη
02 Λάθος στο να δημιουργηθεί ένα Library
03 Λάθος στο να ανοιχτεί ένα Library
04 Λάθος κατά το άνοιγμα μιάς συσκευής (π.χ. πληκτρολόγιο, ποντίκι κτλ)
05 Λάθος στο άνοιγμα ενός Resource
06 Input/Output λάθος
07 Καμία παροχή (Signal).

ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ



GEOS V1.2

Πολλοί χειριστές υπολογιστών ταξινομούν τους υπολογιστές σε συγκεκριμένες κατηγορίες ανάλογα με τις δυνατότητες τους χωρίς πολλές φορές να υπολογίζουν το είδος και την ποσότητα του Software που μπορείς να χρησιμοποιήσεις. Τώρα όμως που το πρόβλημα έγινε τρανταχτό, έρχεται να μας δώση λύση ο mister GEOS V 1.2. Ενα πρόγραμμα για πραγματική ταξινόμηση.

Ενα τραντακτό παράδειγμα είναι οι 8byte υπολογιστές οι οποίοι έχουν αδικιθεί, γιατί θεωρούνται παιχνιδομηχανές και όχι υπολογιστές που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για κάποιες εφαρμογές οι οποίες διαφέρουν βέβαια από τα πιο εξειδικευμένα προγράμματα των 16byte υπολογιστών, αλλά δεν παύουν να έχουν την δική τους αξία που δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητη. Ενα από αυτά τα προγράμματα που σε κάνουν περήφανο μπροστά σε άλλους δυνατότερους υπολογιστές είναι η καινούργια έκδοση του φανταστικού προγράμματος που είχε αφήσει εποχή στον C 64. Μιλάμε φυσικά για το GEOS V1.2 !!!.

Η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος αποτελείται από ένα πλαίσιο που περιέχει τα files του προγράμματος και που το οποίο θυμίζει τα παράθυρα της AMIGA. Ακόμα υπάρχουν κάποια menu που περιέχουν τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Στην βασική οθόνη υπάρχουν ακόμα και οι επιλογές για χρησιμοποίηση Printer και για σβήσιμο κάποιου αρχείου.

Ξεκινάμε αναλύωντας τα files που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα. Εκτός από τα files μέσα στο πλαίσιο υπάρχουν πληροφορίες για την χωρο που καταλαμβάνει το πρόγραμμα μέσα στην δισκέτα, καθώς και πόσα Kbytes έχουμε ακόμα στην διάθεση μας για χρησιμοποίηση. Το πρώτο file από αριστερά ονομάζεται Geos και κάνει reset στο πρόγραμμα.

Εδώ πρέπει να πούμε ότι ο τρόπος επιλογής των files είναι ίδιος με αυτόν της AMIGA (δηλαδή με το fire του joystick).

Κάτω ακριβώς από το file Geos υπάρχει το file GeosWrite, το οποίο μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε σαν ένα πολύ καλό Επεξεργαστή Κειμένου. Αφού το φορτώσουμε μεταφερόμαστε σε ένα option menu που μας επιτρέπει να διαλέξουμε από ορισμένες εντολές όπως: Create (New Document), Open (Existing Document), Quit (To Desktop), που μας βοηθάνε σε ορισμένες λειτουργίες όπως: Δημιουργεία καινούργιου Document, Φόρτωμα ενός Document από την δισκέτα και Quit.

Αν επιλέξουμε το πρώτο, τότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον Επεξεργαστή Κειμένου του προγράμματος. Αυτός αποτελείται από ορισμένα άλλα υποmenu που είναι τα εξής: Το geos, (το οποίο ενεργοποιεί ένα παράθυρο με τέσσερις επιλογές οι οποίες μας δίνουν πληροφορίες για το πότε και από ποιον γράφτηκε το Geos, για το PhotoManager, και γενικά για ένα menu που ρυθμίζει τα Preferences του προγράμματος.), το file(που περιέχει τις εντολές: Choose, Update, Preview, Recover, Rename, Print, Quit.), το edit (το οποίο περιέχει τις εντολές: Cut, Copy, Paste), το font (το οποίο περιέχει τα set των χαρακτήρων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον επεξεργαστή κειμένου,

Π.Χ υπάρχουν χαρακτήρες BSW, ROMA, CALIFORNIA.), το style (το οποίο ασχολείται με το πλαίσιο των χαρακτήρων.) και τέλος το options (που περιέχει τις εντολές: Preview Page, Next Page, Goto Page, Hide Pictures, και Page Break.)

Το επόμενο file είναι ένα πολύ καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα, που δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από ένα αυτούσιο άλλο πρόγραμμα σχεδίασης. Το file αυτό ονομάζεται GeoPaint.

Στην αριστερή γωνία υπάρχουν οι

εντολές σχεδίασης που απεικονίζονται με διάφορα σύμβολα και μπορούμε να τα ενεργοποιήσουμε με το joystick.

Ξεκινόντας με το πρώτο, μπορούμε να μεταινήσουμε την οθόνη και να αυξήσουμε το μέγεθος της προς όλες τις κατευθύνσεις, αυξάνοντας έτσι τον χώρο σχεδίασης. Δίπλα ακριβώς υπάρχει ένα σύμβολο που μας βοηθάει να σχεδιάσουμε ορθογώνια παραλληλόγραμμα σχήματα, καθώς και να τα μετακινούμε στους άξονες x,y. Τα επόμενα δύο σύμβολα επιτρέπουν το "γέμισμα" ενός αντικειμένου με ένα ορισμένο χρώμα και την χρησιμοποίηση ενός χρώματος με την βοήθεια μιας βούρτσας που έχει το σχήμα σπρέη.

Το σύμβολο από κάτω μας δίνει την δυνατότητα να μετρήσουμε το μέγεθος των πλευρών ενός αντικειμένου που έχουμαι σχεδιάσει, σε άξονες x και y.

Το δίπλα σύμβολο συνδέεται άμμεσα με το προηγούμενο μόνο που αντί να μετράει στους άξονες, σχεδιάζει κιόλας γραμμές που εμείς τους ορίζουμε την αρχή και το τέλος.

Οι επόμενες τέσσερις εντολές αναφέρονται στις γραμμές και στα



γράμματα. Το πρώτο σύμβολο είναι πινέλο με έντονη και παχιά γραμμή που σχεδιάζει όση ώρα εμείς πατάμε το fire του joystick.

Το άλλο σύμβολο που μοιάζει με πινέλο είναι ένα μολύβι με κάπως πιο μικρή γραμμή από το προηγούμενο πινέλο. Το χαρακτηριστικό και των δύο συμβόλων είναι ότι έχουν μία πολύ καλή και αρκετά smooth κίνηση σχεδίασης. Από κάτω βρίσκεται η "γόμα" που σβήνει οποιαδήποτε γραμμή ή σχέδιο και δίπλα υπάρχει το σύμβολο που μας επιτρέπει να προσθέσουμε text στην εικόνα μας. Οι χαρακτήρες διαλέγονται από ένα menu που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης και ονομάζεται fonts, που θα αναλύσουμε αργότερα, και περιέχει έξι διαφορετικά είδη χαρακτήρων που ο καθένας έχει τέσσερα διαφορετικά μεγέθη γραμμάτων.

Τα επόμενα τέσσερα σύμβολα αναφέρονται στην σχεδίαση καθορισμένων τετραγώνων και κύκλων με καθορισμένο φυσικά χρώμα σχεδίασης, μαύρο ή άσπρο αντίστοιχα. Κάτω από τα σύμβολα υπάρχουν δύο εντολές που βοηθάνε στον καθορισμό των αποχρώσεων των αντικειμένων και των γραμμάτων που σχεδιάζουμε. Με την πρώτη εντολή μπορούμε να δώσουμε όποια απόχρωση εμείς θέλουμε στο αντικείμενο ή την γραμμή μας και σε όποιο σημείο εμείς θέλουμε.

Η τελευταία επιλογή αυτού του menu που ονομάζεται undo και σβήνει την τελευταία γραμμή ή οποιαδήποτε λειτουργία έγινε τελευταία στο πρόγραμμα.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα τετράγωνο που αν το διαλέξουμε μας δίνει την δυνατότητα να διαλέξουμε ανάμεσα από ένα φάσμα από 32 διαφορετικά background για την άμμεση χρησιμοποίηση τους σαν background της εικόνας μας.

Μεχρι εδώ έχουμε αναλύσει σχεδόν τις πιο βασικές λειτουργίες του Geos V1.2, αλλά υπάρχουν ακόμα και ορισμένες άλλες που είναι εξίσου σημαντικές και θα τις αναλύσουμε στο επόμενο τεύχος.

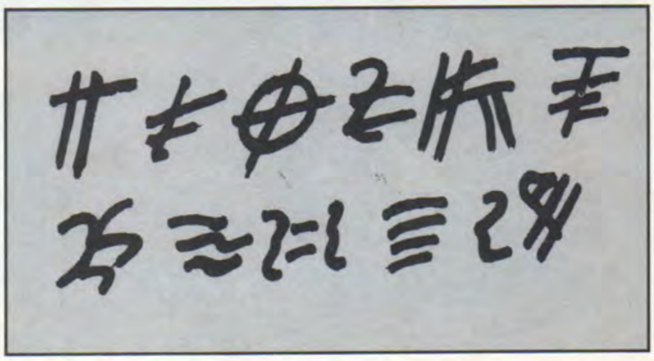
ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΕ ΜΕ

Πόσες φορές δεν έχετε βρεθεί στην απελπιστική κατάσταση του Indiana jones, που πρέπει να αποκωδικοποιήσει ή να κωδικοποιήσει μέσα σε λίγα λεπτά ένα σπουδαίο κείμενο; Σ' αυτές τις αμέτρητες φορές όλοι μας έχουμε ευχηθεί να είχαμε έναν ηλεκτρονικό βοηθό! Και ο Amstrad είναι ό,τι πρέπει. Πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί (μην σας τρομάζει το μέγεθός του, είναι μία επανάληψη ίδιων εντολών όπου το πλήκτρο copy θα σας βοηθήσει πολύ) και μην ξεχνάτε να χρησιμοποιείτε πάντα ή κεφαλαία ή μικρά γράμματα. Μπορείτε να εισάγετε μόνο μια πρόταση ίση με 77 χαρακτήρες και ύστερα να αλλάζετε τα γράμματά της με αυτά που πιστεύετε ότι θα σας οδηγήσουν στην αποκρυπτογράφηση του μυνήματος ή στη κωδικοποίησή του. Προσέξτε, το πρόγραμμα δεν κάνει αναγραμματισμό, δεν ανέχεται τα κείμενα πάνω από το όριο των 77 γραμμάτων, είναι γρήγορο και είναι ώρα να το πληκτρολογήσετε!

LISTING



```
10 Mode 2
20 LOCATE 3,1: INPUT A$
30 LOCATE 10,10: INPUT "FOR=";A1$
40 LOCATE 15,15: INPUT "A=";A2$
50 IF MID$(A$,1,1)=A1$ THEN MID$(A$,1,1)=A2$
60 IF MID$(A$,2,1)=A1$ THEN MID$(A$,2,1)=A2$
70 IF MID$(A$,3,1)=A1$ THEN MID$(A$,3,1)=A2$
80 IF MID$(A$,4,1)=A1$ THEN MID$(A$,4,1)=A2$
90 IF MID$(A$,5,1)=A1$ THEN MID$(A$,5,1)=A2$
100 IF MID$(A$,6,1)=A1$ THEN MID$(A$,6,1)=A2$
110 IF MID$(A$,7,1)=A1$ THEN MID$(A$,7,1)=A2$
120 IF MID$(A$,8,1)=A1$ THEN MID$(A$,8,1)=A2$
130 IF MID$(A$,9,1)=A1$ THEN MID$(A$,9,1)=A2$
140 IF MID$(A$,10,1)=A1$ THEN MID$(A$,10,1)=A2$
150 IF MID$(A$,11,1)=A1$ THEN MID$(A$,11,1)=A2$
160 IF MID$(A$,12,1)=A1$ THEN MID$(A$,12,1)=A2$
170 IF MID$(A$,13,1)=A1$ THEN MID$(A$,13,1)=A2$
180 IF MID$(A$,14,1)=A1$ THEN MID$(A$,14,1)=A2$
190 IF MID$(A$,15,1)=A1$ THEN MID$(A$,15,1)=A2$
200 IF MID$(A$,16,1)=A1$ THEN MID$(A$,16,1)=A2$
210 IF MID$(A$,17,1)=A1$ THEN MID$(A$,17,1)=A2$
220 IF MID$(A$,18,1)=A1$ THEN MID$(A$,18,1)=A2$
230 IF MID$(A$,19,1)=A1$ THEN MID$(A$,19,1)=A2$
240 IF MID$(A$,20,1)=A1$ THEN MID$(A$,20,1)=A2$
250 IF MID$(A$,21,1)=A1$ THEN MID$(A$,21,1)=A2$
260 IF MID$(A$,22,1)=A1$ THEN MID$(A$,22,1)=A2$
270 IF MID$(A$,23,1)=A1$ THEN MID$(A$,23,1)=A2$
280 IF MID$(A$,24,1)=A1$ THEN MID$(A$,24,1)=A2$
290 IF MID$(A$,25,1)=A1$ THEN MID$(A$,25,1)=A2$
300 IF MID$(A$,26,1)=A1$ THEN MID$(A$,26,1)=A2$
310 IF MID$(A$,27,1)=A1$ THEN MID$(A$,27,1)=A2$
320 IF MID$(A$,28,1)=A1$ THEN MID$(A$,28,1)=A2$
330 IF MID$(A$,29,1)=A1$ THEN MID$(A$,29,1)=A2$
340 IF MID$(A$,30,1)=A1$ THEN MID$(A$,30,1)=A2$
350 IF MID$(A$,31,1)=A1$ THEN MID$(A$,31,1)=A2$
360 IF MID$(A$,32,1)=A1$ THEN MID$(A$,32,1)=A2$
370 IF MID$(A$,33,1)=A1$ THEN MID$(A$,33,1)=A2$
380 IF MID$(A$,34,1)=A1$ THEN MID$(A$,34,1)=A2$
390 IF MID$(A$,35,1)=A1$ THEN MID$(A$,35,1)=A2$
400 IF MID$(A$,36,1)=A1$ THEN MID$(A$,36,1)=A2$
410 IF MID$(A$,37,1)=A1$ THEN MID$(A$,37,1)=A2$
420 IF MID$(A$,38,1)=A1$ THEN MID$(A$,38,1)=A2$
430 IF MID$(A$,39,1)=A1$ THEN MID$(A$,39,1)=A2$
440 IF MID$(A$,40,1)=A1$ THEN MID$(A$,41,1)=A2$
450 IF MID$(A$,42,1)=A1$ THEN MID$(A$,42,1)=A2$
460 IF MID$(A$,43,1)=A1$ THEN MID$(A$,43,1)=A2$
470 IF MID$(A$,44,1)=A1$ THEN MID$(A$,44,1)=A2$
480 IF MID$(A$,45,1)=A1$ THEN MID$(A$,45,1)=A2$
490 IF MID$(A$,46,1)=A1$ THEN MID$(A$,46,1)=A2$
500 IF MID$(A$,47,1)=A1$ THEN MID$(A$,47,1)=A2$
510 IF MID$(A$,48,1)=A1$ THEN MID$(A$,48,1)=A2$
520 IF MID$(A$,49,1)=A1$ THEN MID$(A$,49,1)=A2$
530 IF MID$(A$,50,1)=A1$ THEN MID$(A$,50,1)=A2$
540 IF MID$(A$,51,1)=A1$ THEN MID$(A$,51,1)=A2$
550 IF MID$(A$,52,1)=A1$ THEN MID$(A$,52,1)=A2$
560 IF MID$(A$,53,1)=A1$ THEN MID$(A$,53,1)=A2$
570 IF MID$(A$,54,1)=A1$ THEN MID$(A$,54,1)=A2$
580 IF MID$(A$,55,1)=A1$ THEN MID$(A$,55,1)=A2$
590 IF MID$(A$,56,1)=A1$ THEN MID$(A$,56,1)=A2$
600 IF MID$(A$,57,1)=A1$ THEN MID$(A$,57,1)=A2$
610 IF MID$(A$,58,1)=A1$ THEN MID$(A$,58,1)=A2$
620 IF MID$(A$,59,1)=A1$ THEN MID$(A$,59,1)=A2$
630 IF MID$(A$,60,1)=A1$ THEN MID$(A$,60,1)=A2$
640 IF MID$(A$,61,1)=A1$ THEN MID$(A$,61,1)=A2$
650 IF MID$(A$,62,1)=A1$ THEN MID$(A$,62,1)=A2$
660 IF MID$(A$,63,1)=A1$ THEN MID$(A$,63,1)=A2$
670 IF MID$(A$,64,1)=A1$ THEN MID$(A$,64,1)=A2$
680 IF MID$(A$,65,1)=A1$ THEN MID$(A$,65,1)=A2$
690 IF MID$(A$,66,1)=A1$ THEN MID$(A$,66,1)=A2$
700 IF MID$(A$,67,1)=A1$ THEN MID$(A$,67,1)=A2$
710 IF MID$(A$,68,1)=A1$ THEN MID$(A$,68,1)=A2$
720 IF MID$(A$,69,1)=A1$ THEN MID$(A$,69,1)=A2$
730 IF MID$(A$,70,1)=A1$ THEN MID$(A$,70,1)=A2$
740 IF MID$(A$,71,1)=A1$ THEN MID$(A$,71,1)=A2$
750 IF MID$(A$,72,1)=A1$ THEN MID$(A$,72,1)=A2$
760 IF MID$(A$,73,1)=A1$ THEN MID$(A$,73,1)=A2$
770 IF MID$(A$,74,1)=A1$ THEN MID$(A$,74,1)=A2$
780 IF MID$(A$,75,1)=A1$ THEN MID$(A$,75,1)=A2$
790 IF MID$(A$,76,1)=A1$ THEN MID$(A$,76,1)=A2$
800 IF MID$(A$,77,1)=A1$ THEN MID$(A$,77,1)=A2$
810 IF MID$(A$,78,1)=A1$ THEN MID$(A$,78,1)=A2$
820 IF MID$(A$,79,1)=A1$ THEN MID$(A$,79,1)=A2$
830 IF MID$(A$,80,1)=A1$ THEN MID$(A$,80,1)=A2$
840 LOCATE 3,1: PRINT A$: GOTO 30
```

ΤΟΥ Σ. ΣΠΙΝΟΥ

D.T.P.

Β' ΜΕΡΟΣ

Στο προηγούμενο άρθρο είχαμε αναφερθεί γενικά στο DTP, βλέποντας τη χρησιμότητά του, τα προβλήματα που έχει να αντιμετωπίσει ο χρήστης δουλεύοντας με ένα τέτοιο σύστημα καθώς και τις ιδιομορφίες του Archimedes στον συγκεκριμένο τομέα.

Αυτή την φορά θα δούμε πως μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί τα διάφορα αρχεία που χρειάζονται για την τελική σύνθεση.



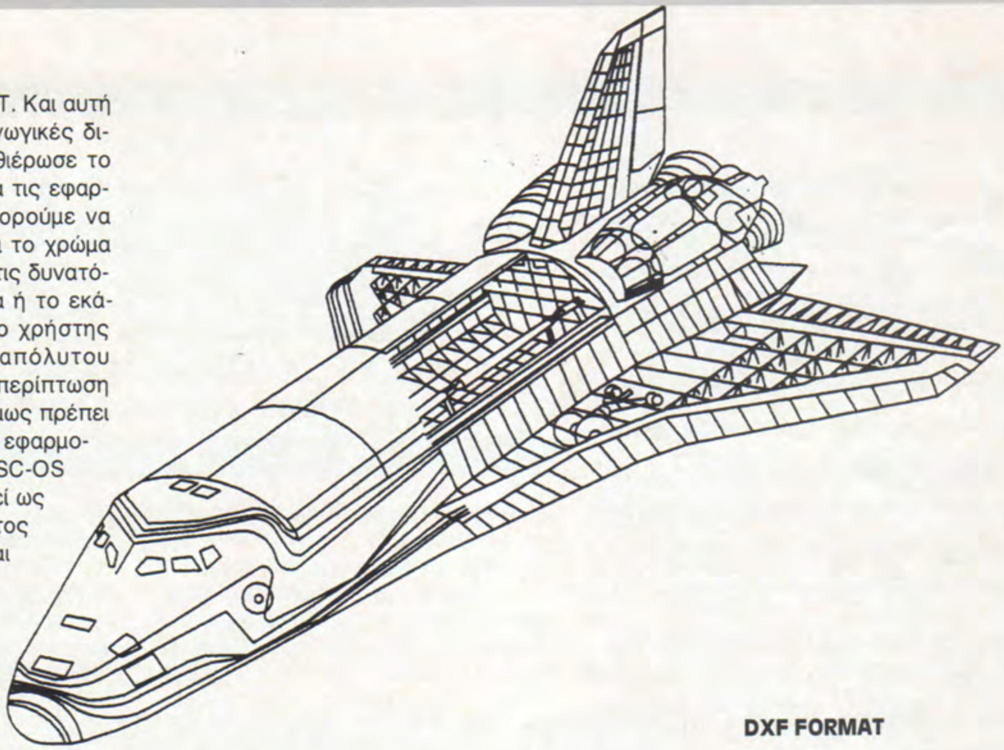
DRAW FORMAT

Υπάρχουν περισσότεροι από ένας λόγοι για την δημιουργία και την επεξεργασία των αρχείων που τελικά θα συνθέσουν τις σελίδας μας, σε κάποιο εξωτερικό πρόγραμμα. Πριν όμως τους εξετάσουμε αναλυτικά ας δούμε πάλι, ποιο αναλυτικά αυτή τη φορά, τα διαφορετικά είδη που έχουμε στον Archimedes. Το πρώτο και κυριώτερο στοιχείο μιας σελίδας είναι το κείμενο και έτσι θα ξεκινήσουμε από αυτό. Βέβαια δεν είναι καθόλου απίθανο να υπάρχουν σελίδες που θα έχουν ελάχιστο ή και καθόλου κείμενο, αλλά συνήθως το κείμενο θα αποτελεί το βασικό στοιχείο γύρω από το οποίο θα διαμορφώνεται η σελίδα. Το μεγαλύτερο πρόβλημα που θα μπορούσε κανείς να αντιμετωπίσει με το κείμενο όταν αυτό δημιουργήται εξωτερικά είναι η ασυμβατότητα μεταξύ του επεξεργαστή κειμένου και του συστήματος σελιδοποίησης σε επίπεδο format του κειμένου. Δηλαδή πιθανότατα θα υπάρχει διαφορετικός τρόπος χαρακτηρισμού του κειμένου στον επεξεργαστή όσον αφορά το στυλ (Normal, Bold, Italic κλπ.) και την σελιδοποίηση (περιθώρια, στίχηση, κόψιμο γραμμής κλπ.) από αυτό που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα σελιδοποίησης με αποτελέσματα που συνήθως χρειάζονται πολλές ώρες και αρκετή υπομονή για να διορθωθούν. Στον Archimedes υπάρχει ένας συνδυασμός επεξεργαστή κειμένου - προγράμματος σελιδοποίησης που αποδεδειγμένα λειτουργεί αξιόλογα, περνώντας στο σύστημα σελιδοποίησης όλα τα χαρακτηριστικά του κειμένου όπως αυτά έχουν οριστεί από τον επεξεργαστή κειμένου. Ο επεξεργαστής δεν είναι άλλος από τον 1st Work Plus ο οποίος έχει πλήρη συμβατότητα με το Acorn DTP το οποίο και θα χρησημοποιήσουμε. Επειδή είναι ένας από τους πρώτους επεξεργαστές κειμένου που κυκλοφόρησαν στον Archimedes είναι πολύ διαδεδομένος και έχει υιοθετηθεί από την πλειοψηφία των χρηστών. Ακόμα όμως και στην περίπτωση χρήσης άλλου επεξεργαστή κειμένου έχουμε την δυνατότητα να σώσουμε το κείμενο σε μορφή ASCII και στη συνέχεια να το φορτώσουμε από το πρόγραμμα σελιδοποίησης. Αυτός ίσως είναι και ο καλύτερος τρόπος για τις περισσότερες περιπτώσεις αφού άλλωστε το κείμενο μέσα σε ένα σύστημα σελιδοποίησης δέχεται πάρα πολλές επεμβάσεις.

Το δεύτερο συστατικό μιας σελίδας είναι το σχέδιο ή line art. Αυτό μπορεί να είναι είτε γραμμικό είτε ελεύθερο. Μπορούμε έτσι να έχουμε ένα σχέδιο που να προέρχεται από ένα σύστημα CAD το οποίο να πλαισιώνουμε με κάποιο επεξηγηματικό κείμενο ή απλά μια εικόνα, που σκοπό έχει να εξωραίσει τη σελίδα. Το format που χρησιμοποιείται στον Archimedes είναι αυτό που καθιερώθηκε με την εισαγωγή του RISC-OS στο μηχάνημα και την χρήση της εφαρμογής !DRAW. Το format ακριβώς που χρησημοποιεί η εφαρμογή αυτή (draw format) είναι το επίσημο format που χρησημοποιεί και προτείνει η Acorn. Ετσι τα περισσότερα αν όχι όλα, τα προγράμματα που χειρίζονται γραφικά σε object oriented μορφή έχουν την δυνατότητα να εξαγάγουν και να εισαγάγουν φακέλους draw. Σε γενικές γραμμές μια εικόνα σε draw format είναι προτιμότερη από μια αντίστοιχη bit-mapped για τον απλούστατο λόγο ότι συνήθως έχει πολύ καλύτερη ποιότητα αφού υποστεί τις απαραίτητες αλλαγές για την προσκόλησή της στην σελίδα. Ετσι ενώ μια εικόνα bit-mapped θα χάσει την ποιότητά της αν υποστεί σμίκρυνση ή μεγένθυση, η εικόνα σε draw format όπως είναι φυσικό δεν θα χάσει την ποιότητά της. Εκτός αυτού οι εικόνες τύπου draw κατά την εκτύπωση, ξανα-υπολογίζονται από το σύστημα με συνέπεια να αξιοποιούν την ποιότητα που είναι σε θέση να δώσει ο εκάστοτε εκτυπωτής.

Οσον αφορά τις εικόνες bit-mapped έχουμε και εδώ ένα format που ισχύει σε όλα τα προγράμματα και είναι το sprite

format της εφαρμογής !PAINT. Και αυτή η εφαρμογή ήρθε στις εισαγωγικές δισκέτες του RISC-OS και καθιέρωσε το αντίστοιχο format. Γενικά για τις εφαρμογές !DRAW & !PAINT μπορούμε να πούμε ακόμα, ότι χειρίζονται το χρώμα με βάθος 24 bit άσχετα από τις δυνατότητες που έχει το μηχάνημα ή το εκάστοτε screen format. Ετσι ο χρήστης έχει την δυνατότητα του απόλυτου ελέγχου του χρώματος σε περίπτωση τετραχρωμίας. Κάπου εδώ όμως πρέπει να αναφέρουμε και την τρίτη εφαρμογή που δίνεται μαζί με το RISC-OS και μπορεί να χρησημοποιηθεί ως βασικό τμήμα ενός συστήματος DTP. Η εφαρμογή αυτή είναι το !EDIT που αποτελεί έναν απλούστατο στην χρήση editor χωρίς ιδιαίτερες δυνατότητες μορφοποίησης του κειμένου, πράγμα που τον κάνει ιδανικό για την εισαγωγή και επεξεργασία του, πριν την μεταφορά στο πρόγραμμα σελιδοποίησης. Ετσι με τις τρεις εφαρμογές που προαναφέρθηκαν έχει ο κάθε χρήστης την δυνατότητα παραγωγής των βασικών συστατικών που του χρειάζονται για την σελιδοποίηση. Με αυτό τον τρόπο έχει την δυνατότητα να χρησημοποιήσει εφαρμογές που ήδη γνωρίζει να χειρίζεται, σε ένα περιβάλλον multi tasking το οποίο επίσης του είναι γνωστό. Το ίδιο το περιβάλλον του παρέχει την δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων από τις τρείς πρώτες εφαρμογές στο πρόγραμμα σελιδοποίησης χωρίς προβλήματα και χωρίς την ανάγκη να βγαίνει από το ένα πρόγραμμα και να μπαίνει στο άλλο. Υπάρχει λοιπόν μια πλατφόρμα γνωστή και εύχρηστη που δίνει μεγάλες δυνατότητες στο σύστημα. Οπως όμως είπαμε οι δυνατότητες που παρέχουν τα παραπάνω τρία προγράμματα δεν είναι παρά οι βασικές. Απο ένα σημείο και πέρα όταν αρχίσουν να υπάρχουν απαιτήσεις για έγγραφα επαγγελματικών προδιαγραφών οι εφαρμογές αυτές δεν επαρκούν. Ετσι θα χρειαστούν προγράμματα γραμμικού σχεδίου με περισσότερες δυνατότητες, προγράμματα επεξεργασίας εικόνας για τις bit mapped εικόνες που πιθανότατα έχουν ψηφειοποιηθεί (scanned images), προγράμματα δημιουργίας εφέ, προγράμματα δημιουργίας και επεξεργασίας γραμματοσειρών, και πολλά άλλα. Ευτυχώς υπάρχουν όλα αυτά! Απλά ο χρήστης θα πρέπει να μάθει την χρήση τους αφού φυσικά πρώτα τα προμηθευτεί. Παρακάτω θα αναφέρουμε μερικά που συνήθως χρησιμοποιούνται. FONT-FX : Μικρό βοηθητικό πρόγραμμα δημιουργίας ειδικών εφέ σε κείμενο. Εχει την δυνατότητα να μετατρέψει τις γραμματοσειρές σε draw format και έτσι να τις τροποειήσει με όποιο τρόπο θέλει. POSTER : Καταπληκτικό πρόγραμμα δημιουργίας μακέτας με πραγματικά ατέλειωτες δυνατότητες παραγωγής εφέ. Η αναφορά του εδώ γίνεται εντελώς πληροφοριακά αφού θα επανέλθουμε για μία πλήρη παρουσίαση. AUTO SKETCH : Το γνωστό προιόν της AUTO DESK σε έκδοση για Archimedes μπορεί να χρησιμοποιηθεί για πολύπλοκα σχέδια αφού το !DRAW έχει την δυνατότητα μετατροπής των φακέλων με DXF format σε draw format. Ετσι βέβαια δίνεται και η δυνατότητα χρησιμοποίησης οποιουδήποτε φακέλου DXF που προέρχεται από συμβατό με IBM-PC μηχάνημα. EUCLID : Πολύ δυνατό πρόγραμμα παραγωγής τρισδιάστατων μοντέλων που έχει την δυνατότητα επεξεργασίας φακέλων σε draw format. Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να έχουμε στις εκδόσεις μας και τρισδιάστατα μοντέλα. AIM : Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Περιορίζεται βέβαια σε μαυρόασπρες εικόνες αλλά μπορεί να κάνει θαύματα με τα φίλτρα που διαθέτει. Atelier, Pro Artisan, Art Nuveaux : Προγράμματα δημιουργίας bitmapped εικόνας στα οποία έχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν. Εχουν όλα την δυνατότητα επεξεργασίας εικόνας σε sprite format.



DXF FORMAT



TEXT EFFECTS



SPRITE FORMAT

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

ADLIB

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ADLIB ΓΙΑ ΝΑ ΓΡΑΨΕΤΕ ΜΟΥΣΙΚΗ

ΜΕΡΟΣ Β'

Σ το προηγούμενο τεύχος μας δημοσιεύσαμε μια παρουσίαση της μουσικής κάρτας Adlib. Για να το θυμηθούμε, ξαναλέμε πως η μουσική κάρτα Adlib είναι μία κάρτα που κατασκευάζεται από την ομώνυμη εταιρία του Καναδά, και η οποία προσφέρει τη δυνατότητα να ακούσετε αξιόλογη μουσική από τον ταπεινό (ή όχι και τόσο ταπεινό...) συμβατό με IBM υπολογιστή σας.

Το γεγονός είναι πως τελευταία στη χώρα μας έχει γίνει αρκετά δημοφιλής η αγορά μιας μουσικής κάρτας για IBM υπολογιστές. Όπως είχαμε σημειώσει όμως, αγοράζωντας την κάρτα με το βασικό πακέτο, έχετε τη δυνατότητα να ακούσετε μόνο τα κομμάτια επίδειξης που συνοδεύουν το πρόγραμμα Jukebox, το οποίο δίνεται μαζί με την κάρτα, καθώς και τα μουσικά κομμάτια που βρίσκετε στα διάφορα προγράμματα που την υποστηρίζουν - παιχνίδια, περιπέτειες κ.α

Σε περίπτωση που ενδιαφέρεστε να γράψετε ο ίδιος κάποια μουσικά κομμάτια, είτε για να τα ακούσετε είτε για να τα ενσωματώσετε στα δικά σας προγράμματα, θα χρειαστείτε να αγοράσετε επιπλέον κάποια προγράμματα, ανάλογα με τις ανάγκες και τις επιδιώξεις σας. Έτσι μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στα Instrument Maker, πρόγραμμα "κατασκευής" οργάνων, Visual Composer, πρόγραμμα σύνθεσης μουσικής και μερικά ακόμη που αναφέραμε και στο προηγούμενο τεύχος μας. Από αυτά ξεχωρίζει φυσικά το εγχειρίδιο προγραμματισμού της κάρτας, απαραίτητο σε όσους θέλουν να υποστηρίξουν την κάρτα από τα προγραμματά τους.

Δυστυχώς το τελευταίο δεν ήταν διαθέσιμο στην αντιπροσωπεία της AdLib στην Ελλάδα, τη γνωστή εταιρία Greek Software, η οποία όμως είχε διαθέσιμα τα άλλα δύο πακέτα που αναφέραμε προηγουμένως, τα οποία δοκιμάσαμε και σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα.

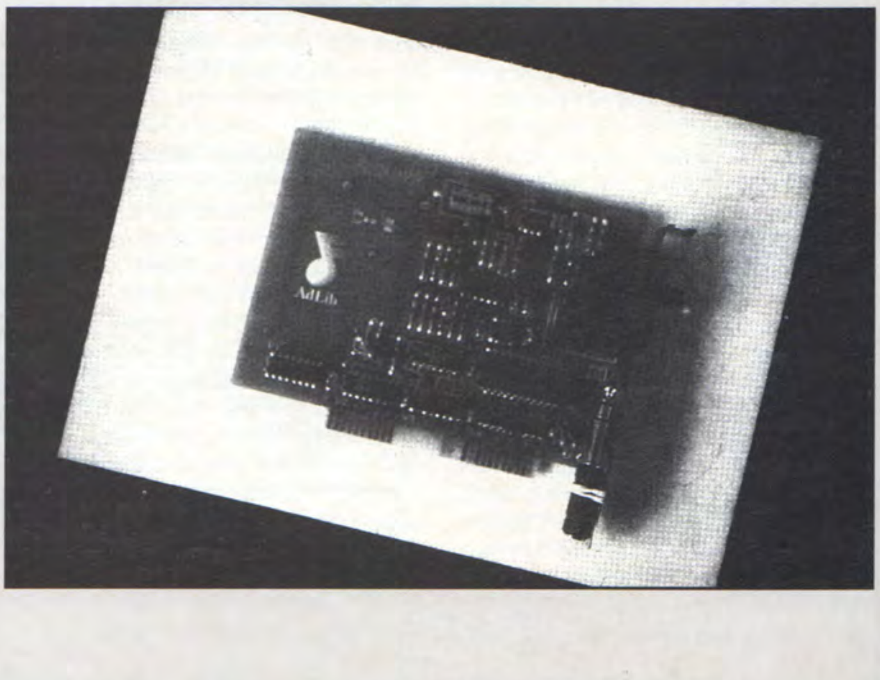
INSTRUMENT MAKER

Όπως αναφέραμε και προηγουμένως, το πακέτο αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε νέα όργανα για χρήση από το πακέτο Visual Composer, ορίζοντας τα χαρακτηριστικά που θα έχει ο ήχος που θα παράγεται από το όργανο αυτό.

Το πακέτο περιέχει μία δισκέττα 5.25 ιντσών και μία ακόμη 3.5 ιντσών, στις οποίες βρίσκεται το πρόγραμμα. Υπάρχει ακόμη το βιβλίο των οδηγιών με 70 περίπου σελίδες. Μέσα σε αυτό βρίσκουμε πληροφορίες για τους τρόπους με τους οποίους παράγονται οι ήχοι στην κάρτα, οι οποίοι είναι δύο: Διαμόρφωση Συχνότητας (Frequency Modulation) και Αθροιστική Σύνθεση (Additive Synthesis). Αυτό σημαίνει αντίστοιχα πως ο ήχος προέρχεται από ένα σήμα που "διαμορφώνει" και ένα σήμα που "φέρει" τις πληροφορίες ή από δύο σήματα, το ένα από τα οποία είναι η βασική συχνότητα και το άλλο οι αρμονικές της. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο στο θέμα αυτό, θα πούμε μόνο ότι ο πρώτος τρόπος παραγωγής ήχων δίνει ήχους πολύ περισσότερους απ'ότι ο δεύτερος.

Η κάρτα είναι ικανή να παράγει συγχρόνως 9 διαφορετικούς ήχους, σε λειτουργία "Μελωδίας". Από την άλλη μεριά, μπορεί να παράγει ταυτόχρονα 6 μελωδικά όργανα, 2 drums, 1 tom-tom, 1 cymbal και 1 Hi-Hat. με τη βοήθεια του προγράμματος μπορείτε να ελέγξετε την κυματομορφή με πολλούς τρόπους. Συγκεκριμένα, μπορείτε να ορίσετε το ρυθμό ανόδου, καθόδου, διατήρησης και πτώσης του ήχου (attack, decay, sustain, release), όπως και το αν ο ήχος θα συνεχίσει να ακούγεται όσο η νότα είναι πατημένη. Μπορείτε ακόμη να ορίσετε τις παραμέτρους του ταλαντωτή, δηλαδή την αρμονική που επιθυμείτε, τη διακύμανσή της και τη μορφή του κύματος, που καθορίζει αποφασιστικά τον ήχο. Τέλος, μπορείτε να καθορίσετε την ένταση του ήχου με διάφορους τρόπους.

Το πρόγραμμα υποστηρίζει ποντίκι και MIDI keyboard, αν είναι διαθέσιμα, και διαθέτει μια μεγάλη ποικιλία από έτοιμα όργανα για να ξεκινήσετε. Τρέχοντας το πρόγραμμα, παρατηρούμε ότι η οθόνη διαιρείται σε τρία κύρια μέρη: το αριστερό μέρος καταλαμβάνει ένα μενού επιλογών (Attack Rate, Decay Rate κ.λ.π), το δεξί μέρος καταλαμβάνουν μερικές οριζόντιες μπάρες, με τις οποίες μπορούμε να ρυθμίσουμε τα χαρακτηριστικά του διαμορφωτή σήματος καθώς και του φέροντος, ενώ το κάτω μέρος καταλαμβάνει η αναπαρά-



σταση ενός πληκτρολογίου πιάνου. Υπάρχει ακόμη μία μπάρα μενού στο πάνω μέρος, με τις επιλογές File, Options και Help.

Οι επιλογές από τη μπάρα γίνονται πατώντας τα πλήκτρα f5, f6 και f10 αντίστοιχα, οπότε έχουμε τη δυνατότητα να φορτώσουμε ή να αποθηκεύσουμε ένα αρχείο με όργανα, να ξεκινήσουμε τον ορισμό νέου οργάνου από την αρχή ή να ακυρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει. Μπορούμε ακόμη να ανεβούμε ή να κατεβούμε οκτάβα και να επιλέξουμε τρόπο λειτουργίας (μελωδικός, drums, κ.τ.λ) και τρόπο σύνθεσης (FM ή AS), καθώς και να επιλέξουμε το midi keyboard ως όργανο εισόδου. Τέλος, μπορούμε να ζητήσουμε επεξηγηματική βοήθεια για τις διάφορες εντολές ή να επιστρέψουμε στο Dos.

Οι επιλογές γίνονται με το συνηθισμένο τρόπο, είτε χρησιμοποιούμε το πληκτρολόγιο είτε το ποντίκι, και γενικά το πρόγραμμα είναι εύκολο στη χρήση του. Επειδή οι επιλογές είναι ορατές στην οθόνη από τις οριζόντιες μπάρες που αναφέρθηκαν προηγουμένως, είναι εύκολο να "παίξει" κανείς με τα χαρακτηριστικά των ήχων και να φτιάξει ένα όργανο που να τον ικανοποιεί, ακόμη και αν δεν έχει μεγάλη εμπειρία. Εδώ επίσης γίνονται ορατές οι δυνατότητες και οι αδυναμίες της κάρτας, η οποία θα πρέπει να πούμε ότι έχει καλή απόδοση, αλλά δεν είναι βέβαια δυνατό να φτάσει συστήματα που κοστίζουν πέντε και δέκα φορές ακριβότερα! Θα ικανοποιήσει πάντως απόλυτα όσους έχουν γαλουχηθεί με τους ήχους από το μεγαφωνάκι του PC τους.

VISUAL COMPOSER

Καιρός όμως να ασχοληθούμε με το δεύτερο πακέτο που αναφέραμε, το Visual Composer. Με το πακέτο αυτό είναι δυνατό να συνθέσετε απλά ως περίπλοκα μουσικά κομμάτια, με πολλά διαφορετικά όργανα. Περιέχει όπως και το προηγούμενο πακέτο δύο δισκέττες (5.25 και 3.5) με το πρόγραμμα και παραδείγματα μουσικών κομματιών, ενώ υπάρχουν ακόμη δύο βιβλία οδηγιών. Το πρώτο περιέχει τις οδηγίες για τη χρήση του προγράμματος και το δεύτερο γενικότερες οδηγίες για τη σύνθεση μουσικής. 'Οπως και το προηγούμενο πρόγραμμα έτσι και αυτό μπορείτε να το δουλέψετε με το πληκτρολόγιο, το ποντίκι ή ένα midi keyboard. Φορτώνοντας το πρόγραμμα, παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνεται από ένα πλήθος γραμμών και στηλών που θυμίζουν λογιστικό φύλλο (spreadsheet). Στο αριστερό μέρος της οθόνης βρίσκεται η αναπαράσταση ενός πληκτρολογίου τοποθετημένου κατά το ύψος της οθόνης, με τα πλήκτρα να αντιστοιχούν σε μία γραμμή του "λογιστικού φύλλου", ενώ οι κάθετες γραμμές του είναι ενδεικτικές του μέτρου.

'Ετσι, η σύνθεση είναι σα να γίνεται πάνω σε ένα συνεχές ρολλό από χαρτί, του οποίου εμείς βλέπουμε μόνο ένα τμήμα κάθε φορά, αυτό που αντιστοιχή στην οθόνη μας. Υπάρχουν επίσης δύο μπάρες κύλισης (scroll bars), μια οριζόντια και μια κάθετη, όπως αυτές που βρίσκουμε στα παράθυρα των Windows και άλλων προγραμμάτων και που χρησιμοποιούνται για την αλλαγή της οπτικής μας θέσης πάνω στο μεγάλο ιδεατό ρολλό χαρτιού. Υπάρχει ακόμη η γνωστή μπάρα μενού στην κορυφή της οθόνης, με τις επιλογές File, Edit, Playback, Display, Options και Help, τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε αντίστοιχα με τα πλήκτρα f5 ως f10. Κάτω από τη μπάρα μενού υπάρχουν ακόμη δύο μπάρες. Εκεί βρίσκονται μερικά εικονίδια με τα οποία γίνεται η εμφάνιση και η επιλογή του τρόπου λειτουργίας του προγράμματος και του οργάνου στο οποίο γράφονται οι νότες.



Από τη μπάρα μενού έχουμε πολλές επιλογές. Μπορούμε να φορτώσουμε ή να αποθηκεύσουμε ένα αρχείο με μουσική, να αρχίσουμε να γράφουμε ένα καινούργιο κομμάτι ή να ακυρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει. Μπορούμε ακόμη να επιλέξουμε το drive και τον κατάλογο όπου βρίσκονται τα αρχεία μουσικής και τα αρχεία οργάνων ή να επιστρέψουμε στο DOS.

'Αλλες επιλογές που βρίσκονται στη διάθεσή μας είναι η κοπή, το σβήσιμο, η ένθεση και η αντιγραφή ενός μουσικού τμήματος, καθώς και η μεταφορά του κατά ένα ημίτονο ή μια οκτάβα υψηλότερα ή χαμηλότερα. Υπάρχουν ακόμη εντολές για το παίξιμο του μουσικού κομματιού, ολόκληρου ή ενός επιλεγμένου τμήματός του, όλων των φωνών και οργάνων ή μόνο μερικών. Φυσικά υπάρχει εντολή που αλλάζει το ρυθμό ή σταματάει τελείως το παίξιμο.

Δε λείπουν εντολές για τη μεταβολή του βασικού ρυθμού, την επιλογή οργάνου και τη ρύθμιση της έντασης της μουσικής σε σχέση με το μέγιστο, που θεωρείται πως είναι η ρύθμιση που έχουμε κάνει με τον εξωτερικό διακόπτη που βρίσκεται πάνω στην κάρτα. Μπορούμε ακόμη να ορίσουμε την απόκλιση των ήχων από την ακριβή τους συχνότητα, το αν θα εμφανίζεται ένα πληκτρολόγιο δυόμιση, τεσσάρων ή έξη οκτάβων στο αριστερό μέρος της οθόνης, με τις αντίστοιχες επιπτώσεις στο "λογιστικό φύλλο" όπου σημειώνουμε τις νότες, καθώς και το μέτρο που θα χρησιμοποιήσουμε.

Μπορούμε επίσης να επιλέξουμε αν οι νότες θα ακούγονται τη στιγμή που τις γράφουμε ή όχι και το αν θα χρησιμοποιήσουμε το midi keyboard για την εισαγωγή τους ή όχι. Γενικά, το πρόγραμμα είναι απλό και εύκολο στη χρήση, και περιέχει και αρκετά παραδείγματα έτοιμων μουσικών κομματιών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σα βάση για τις συνθέσεις σας.

Για να σας βοηθήσει σε αυτές υπάρχει το δεύτερο βιβλίο που περιλαμβάνεται στο πακέτο, και στο οποίο μπορεί κανείς να βρεί παραδείγματα συνθέσεων Western, Swing Jazz, Classical, Slow Dance, Boogie-Woogie, Blues, Bossa Nova και Ragtime. Εδώ βρίσκει κανείς οδηγίες για τη φόρμα και το ρυθμό που πρέπει να ακολουθήσει, καθώς και μερικές συμβουλές για τον τρόπο που πρέπει να συνθέτει ώστε να εκμεταλλευτεί πλήρως και εύκολα όλες τις δυνατότητες του προγράμματος. Γενικά, αν και δε θα σας διδάξει μουσική, είναι ένας καλός οδηγός για όσους δεν έχουν μεγάλη εμπειρία (και απαιτήσεις...) από τη μουσική σύνθεση.

Τα δύο παραπάνω πακέτα κοστίζουν αντίστοιχα γύρω στις 10000 και 20000 δραχμές. Δίνουν την ευκαιρία να κάνετε κάτι περισσότερο με την κάρτα Adlib από το να ακούτε απλώς κάποια soundtracks. Αν οι δυνατότητές τους σας ενδιαφέρουν, δεν έχετε παρά να τα δοκιμάσετε. Εμείς μείναμε ικανοποιημένοι από τη χρήση τους.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΛΕΙΠΕ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

GAME CENTER



- ATARI
- MONITOR B/W
- AMIGA 500
- PC
- MONITOR
- AMSTRAD 6128

Ενα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή σας με έναν πλέον σύγχρονο, καινούριο, ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποστήριξη και υπεύθυνο service.

Εάν λοιπόν θέλετε να ανταλλάξετε και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα, καινούριο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER" δεν έχετε παρά να μας επισκεφτείτε. Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημα σας, μπορούμε να το αγοράσουμε λύνοντας το πρόβλημά σας.

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...

ΤΟ GAME CENTER ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ "ORIGINAL COMPUTER GAMES"

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ

10%

GAME CENTER

Με αυτό το κουπόνι έχετε έκπτωση 10% αγοράζοντας προγράμματα αξίας άνω των 10.000 δρχ.

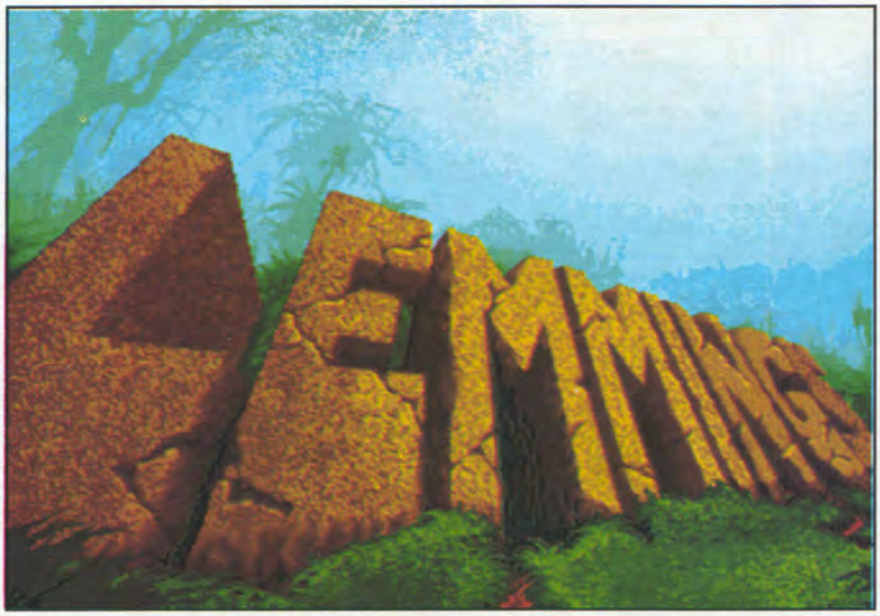
Το κουπόνι ισχύει από 20/1/90 έως 15/3/90

GAME CENTER • ΜΠΟΤΑΣΗ 6 – 102 82 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3606801





ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ GAMEPLAY ΑΠΟ ΤΗΝ PSYGNOSIS



Η Psygnosis είναι η δημιουργός εταιρεία παιχνιδιών που φημίζονται για τα τρομερά γραφικά τους, κάνοντάς την αντικειμενικά το Νο 1 σ'αυτόν τον τομέα. Αν θελήσουμε να αναφέρουμε μερικά παιχνίδια της θα δούμε ότι κορυφές τεχνικής άποψης όπως το Blood Money, Killing game Show, και τα ανεπανάληπτα Shadow of the Beast I (χειροκροτήματα, σφυρίγματα) και 2, της ανήκουν με τέλεια γραφικά, scrolling, animation και κλασικά εισαγωγικά sequences. Το μεγάλο πρόβλημα της Psygnosis ήταν όμως πάντα η υπόθεση ή μάλλον το ίδιο το gameplay και η playability που έκανε τα πολυβραβευμένα δημιουργήματά της να δέχονται επιθέσεις και όχι αδικαιολόγητα. Τα Lemmings όμως -που η ίδια η εταιρεία τα θεωρεί ως το καλύτερό της δημιούργημα μέχρι στιγμής- μας επιφυλάσουν μια ευχάριστη έκπληξη, καθώς αποτελούνται από game-play εικοστεσσάρων καρατιών! Ας μην ξεχνάμε ακόμα ότι αυτό είναι ένα από τα πρώτα..

SAVE 'EM UP!

Μάλιστα, το Lemmings θα μπορούσε να χαρακτηριστεί Μάλιστα, το Lemmings θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν ένα άριστο Save'em up platform arcade puzzle action game, μόνο και μόνο για να φανεί πόσο πολύπλοκο, εθιστικό και διασκεδαστικό gameplay διαθέτει. Από την άλλη όμως μόνο ένας τόσο μεγάλος χαρακτηρισμός πλησιάζει την πραγματικότητα των στοιχείων που περιέχονται σε αυτό το παιχνίδι: Save'em up γιατί πρέπει να σώσετε από όλους τους κινδύνους περί τα 100 θεότρελα παιχνιδιάρικα sprites, platform διότι την περισσότερη ώρα θα προσπαθείτε ν σκαρφαλώσετε ή να πέσετε ομαλά από κάποιες πλατφόρμες και υπερυψωμένα επίπεδα, arcade action γιατί υπάρχει πολύ δράση και ενέργειες να κάνετε, χωρίς να χρειαστεί να πάρετε κάποιο αντικείμενο από τον χώρο, πθζζλε γιατί πρέπει να σκεφτείτε λογικά ποιές ενέγειες θα κάνετε για να συνθέσουν την λύση, η οποία συχνά επιτυγχάνεται με περισσότερους από έναν τρόπους.

Μερικοί ίσως πουν ότι η τεχνική πλευρά του game δεν είναι αντάξια αυτού που μας έχει προσφέρει η Psygnosis μέχρι στιγμής αλλά τότε θα κάνουν μεγάλο και επιπόλαιο λάθος αφού scrolling, χρώματα, και ήχος είναι σε άριστα επίπεδα. Ας δούμε όμως αυτό το αριστούργημα από κοντά αρχίζοντας από την

ΥΠΟΘΕΣΗ

Τα Lemmings είναι κάποια (τρισ)χαριτωμένα όντα τα όποια είναι εξαιρετικά εργατικά και πειθαρχημένα αλλά έχουν και ένα μικρό μειονέκτημα: δεν έχουν ούτε κουκκούτσι μυαλό! Ετσι μπορεί να πέσουν όλα μέσα στον γκρεμό ή την φωτιά χωρίς καλά καλά να το καταλάβουν. Εδώ μπαίνετε εσείς, εμείς και όποιος άλλος θέλει να τα βοηθήσει. Υπάρχουν 120 συνολικά πίστες παιχνιδιού που χωρίζονται σε τέσσερα levels δυσκολίας όπου τα Lemmings πέφτουν ασταμάτητα από μία ή περισσότερες καταπακτές. Εμείς λοιπόν βάζουμε το μυαλό και τα γρήγορα αντανακλαστικά για να τα σώσουμε ενώ αυτά έχουν κάποιες αξιοζήλευτες ικανότητες όπως να σκάβουν, να χτίζουν, να πέφτουν από ψηλά με ομπρέλες, να ανατινάζονται... Πρωτού ξεκινήσετε το επίπεδο θα σας ζητηθεί να σώσετε ένα ποσοστό από αυτά τα όντα για να μπορέσετε να περάσετε στο επόμενο level η επιβίωση είναι δύσκολη για τα lemmings και είτε παίζετε απλό είτε διπλό με κάποιον φίλο σας, καλό θα ήταν να μάθετε γρήγορα και να συνηθίσετε τον τρόπο με τον οποίο γίνεται ο

USER HIT

ΤΙΤΛΟΣ	LEMMINGS
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	4.700
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι είναι εξ ολοκλήρου icon mouse driven πράγμα που γίνεται ενοχλητικό μόνο στην περίπτωση του διπλού που σημαίνει ότι πρέπει να έχετε δύο mouses! Τουλάχιστον στον Ελληνικό χώρο οι gamers δεν έχουν τέτοιες πολυτέλειες, έστω κι αν έχουν τέσσερα joysticks ο καθένας! Υστερα πρέπει να κάνετε απλώς το εξής εύκολο: πηγαίνετε τον σταυρό του mouse πάνω σε ένα Lemming και αυτός σχηματίζει γύρω του ένα τετραγωνάκι,οπότε πατώντας το αριστερό πλήκτρο λοκάρετε και το Lemming εκτελεί την εντολή. Προηγουμένως βέβαια πρέπει να έχετε πάει στο κάτω μέρος της οθόνης και να διαλέξετε την ενέργεια που θα κάνει το ον.

Ομως αν νομίζετε ότι οι προσπάθειες που έχετε στην διάθεσή σας είναι άπειρες, κάνετε λάθος. Από δέκα μέχρι είκοσι το πολύ Icons-εντολές μπορείτε να δώσετε σε ένα lemming, γι'αυτό φροντίστε να το κάνετε την σωστή στιγμή. Τα lemmings πέφτουν από την καταπακτή με έναν ορισμένο ρυθμό που μπορείτε να μειώσετε ή να αυξήσετε με τα κατάλληλα icons έτσι ώστε να προλάβετε μια καταστροφή ή τον χρόνο που σας πιέζει.

Το να λοκαρετε μέσα στο τετραγωνάκι το sprite είναι αφενός δύσκολο καθώς από την μια εξαρτάται από το πόσο γρήγορος και παρατηρητικός είσαστε και από το πόσο καλό είναι το mouse σας.

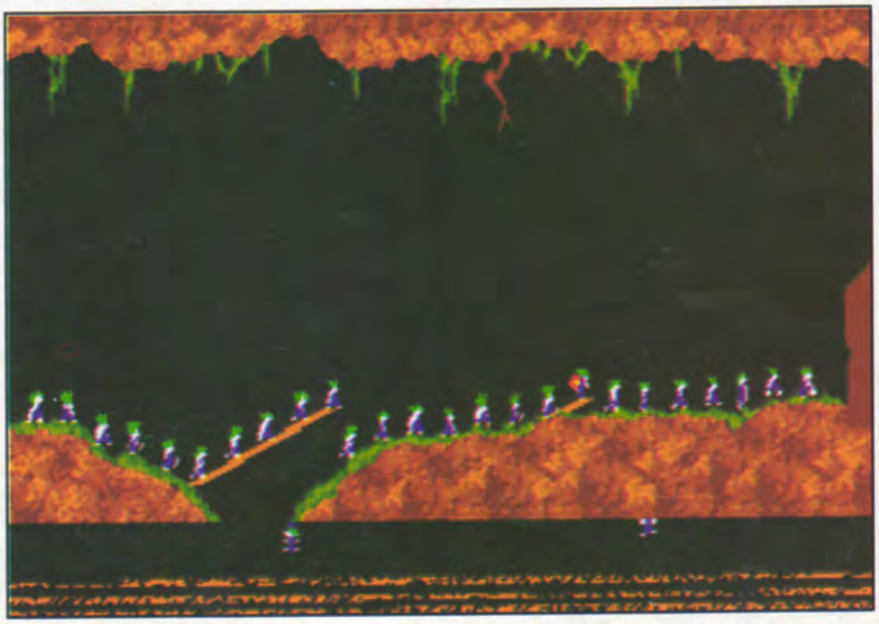
Η οθόνη scrollάρει με έναν τρόπο που συνηθίζεται περισσότερο στα παιχνίδια στρατηγικής παρά στα arcade, δηλαδή τοποθετώντας τον κέρσορα αριστερά ή δεξιά στην οθόνη, μέχρι να φτάσετε στο τέλος της πιστας ή πηγαίνετε στο κάτω δεξί display του χώρου όπου με μια μόνο κίνηση βρίσκεστε αστραπιαία σε όποιο μέρος της πίστας θέλετε. Αλλα πλήκτρα δεν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε και ο χειρισμός γενικά είναι πολύ γρήγορος και αρκετά εύχρηστος. Φυσικά μπορείτε να κάνετε pouse και να σκεφτείτε την επόμενη κίνησή με όλη σας την άνεση. Ενα πολύ καλό σύστημα με pas-swords κάθε φορά που περνάτε πίστα σας επιτρέπει να ξεκινήσετε από όποιο επίπεδο θέλετε και όχι από την αρχή χωρίς να χρειαστεί να σώζετε στον δίσκο.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα με σχήματα που θυμίζουν αρχαία Ελλάδα , τροπικές και πύρηνες περιοχές με φωτιές και πάγους ενώ σαν ιδέα μας εντυπωσίασε περισσότερο ένα επίπεδο φτιαγμένο πάνω σε ένα σκου-

UPDATE

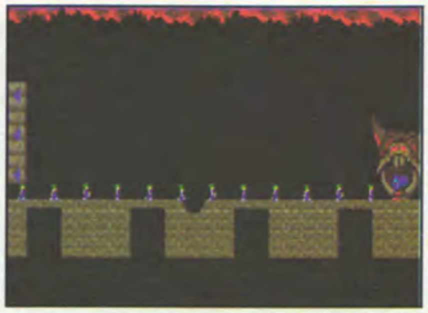
Προς το παρόν έπεσε στα χέρια μας η καταπληκτική αυτή έκδοση για Amiga αλλά "επέρχονται" οι εκδόσεις για Atari και συμβατούς (για όλες τις κάρτες) που δεν θα υπολοίπονται ιδιαίτερα στα γραφικά ενώ η υπόθεση θα είναι ίδια με φανερή πτώση στον ηχητικό τομέα. Αρχίστε προπόνηση στα ξενύχτια από τώρα για να αντέξετε στις απαιτήσεις του gameplay!!!



ΟΛΑ ΤΑ ICONS ΠΟΥ ΟΝΕΙΡΕΥΕΣΤΕ



-1 Μειώνει την ροή των lemmings μέσα στο παιχνίδι από τις καταπακτές
-2 αυξάνει την ροη των lemmings μέσα στο παιχνίδι (και επιτρέπει σε έμένα να γράψω μια ολόκληρη πρόταση χωρίς κόπο!)
-3 Climber- ο σκαρφαλωτής, ένα lemming που ανεβαίνει κάθετες επιφάνειες
-4 Floater- το lemming που πέφτει κάθετα με την ομπρέλλα του από οποιοδήποτε ύψος χωρίς να πάθει την παραμικρή ζημιά
-5 εκρηκτικές προσωπικότητες και θερμοί χαρακτήρες τα lemmings ή απλώς ένας τρόπος να ξεφορτωνόμαστε τους blockers; Μια πολύ χρήσιμη και εντυπωσιακή επιλογή. Η έκρηξη επιρρεάζει και την γύρω περιοχή γι'αυτό να είσαστε διπλά προσεκτικοί
-6 Blocker σχεδόν σε κάθε level θα χρειαστείτε την βοήθειά του αφού απλώνει τα χέρια του και δεν αφήνει τίποτα να περάσει. Ο συνδυασμός δύο blockers είναι πολύ αποτελεσματικός αν θέλετε να "μαντρωσετε" τα άτακτα lemmings.
-7 Bridge Builder, αυτός που χτίζει γέφυρες. Σε κάθε εντολή χρησιμοποιεί δώδεκα τούβλα και τρία χαρακτηριστικά χτυπήματα στα τρία τελευταιά σας ειδοποιούν για το πότε τελειώνει. Υστερα γυρίζει σας κοιτάει σηκώνει τους ώμους και περιμένει μια εντολή σας, διαφορετικά επιστρέφει στην φυσική κατάσταση ενός lemming-βαδιστή.
-8 Basher σκάβει σε μια οριζόντια ευθεία όπως τά μηχανήματα που εξάγουν λιγνίτη (να λείπουν οι παρομοιώσεις σ.Αρ)
-9 Miner χρησιμοποιεί την αξίνα για να σκάψει διαγώνια κάτω
-10 Digger σκάβει ακριβώς κάθετα
-11 Pause ή μάλλον paws όπως χαριτωμένα θέλει να το δείξει η Psygnosis. Πάντως όπως και να λέγεται παγώνει το παιχνίδι και τον χρόνο.
-12 Nuke'em για την στιγμή που θα δείτε ότι έχετε κάνει ένα χοντρό λάθος και το επίπεδο δεν βγαίνει με τίποτα.
Απλώς πατήστε σ'αυτό το icon δύο φορές και όλα τα Lemmings θα ανατιναχτούν μέσα σε μία βαβούρα που θυμίζει πυροτεχνήματα. Τέλος να πούμε ότι οι επιλογές 1, 2, 11 δεν ισχύουν για την περίπτωση που παίζετε διπλό.



θοφάνεια στα επίπεδα. Τα sprite-lemmings είναι πολύ μικρά αλλά οι κινήσεις τους είναι ευδιάκριτες, λεπτομερώς σχεδιασμένες και εκφραστικές ενώ το animation είναι γενικά προσεγμένο. Οταν μάλιστα αποφασίσετε να ανατινάξετε ένα lemming αυτό καταστρέφεται και σκορπίζεται σε πολλά pixels, διαλύοντας και ένα μέρος από το έδαφος πάνω στο οποίο βρίσκεται. Αν τώρα δώσετε Nuke'em Up θα δείτε πολλά lemmings να ανατινάζονται γεμίζοντας την οθόνη με χιλιάδες εντυπωσιακά pixels που ακολουθούν τους νόμους της ελεύθερης κίνησης σε συνθήκες βαρύτητας (ελπίζω αυτό να ήταν αστείο σ.Αρ). Η ταχύτητα του παιχνιδιού παρά

ΥΠΕΡ

-Καταπληκτικο playability
-Τεραστια έκταση παιχνιδιού με πολλά επίπεδα δυσκολίας
-Two players mode
-Αριστος συνδυασμός arcade, στρατηγικής και puzzle
-Προοδευτική αύξηση της δυσκολίας με μερικά πρώτα επίπεδα εκμάθησης.

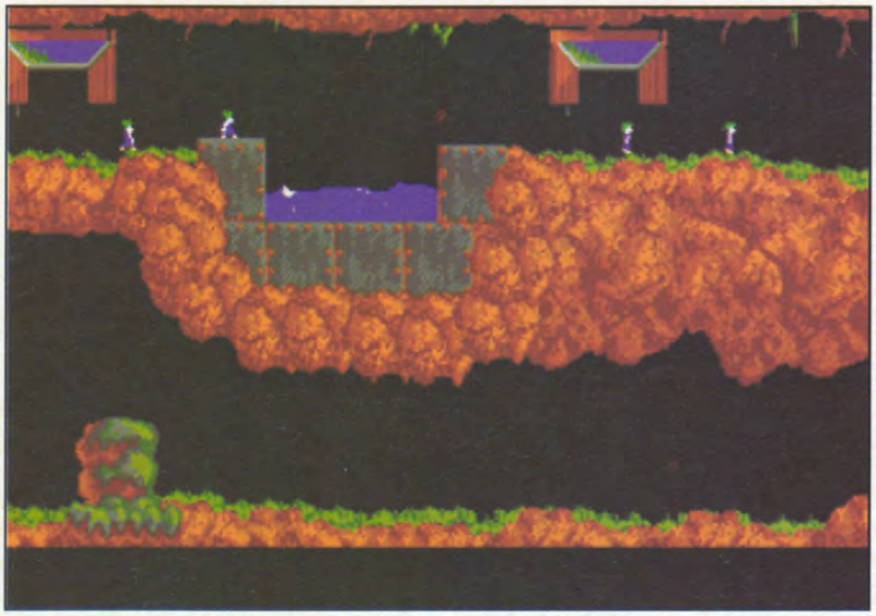
ΚΑΤΑ

-Στο two players mode η απαίτηση για δευτερο mouse είναι... παράλογη (δεν δικαιολογείται ούτε σαν επιταγή του marketing)
-πολύ μικρά sprites.
-Λυπάμαι κύριε αρχισυντάκτη δεν βρήκα τίποτε άλλο αρνητικό!!!



ριασμένο και γεμάτο φύκια πλοίο! Η ποικιλία είναι μεγάλη και κανένα level δεν επαναλαμβάνεται ούτε μοιάζει με κάποιο προηγούμενο. Ο σχεδιασμός χώρων και πραγμάτων εκτός από πρωτοποριακός είναι και λεπτομερής με πολλά χρώματα ιδιαίτερα λαμπερά. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει background παρά ένα βαθύ χρώμα και κυριαρχεί το foreground που παίζει φυσικά πρωτεύοντα ρόλο στην εξέλιξη της υπόθεσης. Τις περισσότερες φορές συνοδεύεται από κίνηση κυμάτων ή φλόγες που δίνουν περισσοτερη αλη-











τα 100 sprites στην οθόνη, το ταυτόχρονο άριστο scrolling, και τις διαρκείς αλλαγές στο foreground είναι πάρα πολύ γρήγορη. Υπάρχουν ακόμα και δύο-τρία επίπεδα που πραγματικά εντυπωσιάζουν με τα γραφικά τους...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αν εξαιρέσουμε το gameplay, ο ήχος είναι το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού θυμίζοντας πραγματικά πετυχημένο μιούζικαλ! με πάνω από είκοσι άριστα soundtracks να συνοδεύουν τα επίπεδα, το ένα καλύτερο από το άλλο. Για να πάρετε μια ιδέα περιλαμβάνονται κλασσικά κομμάτια όπως το Τούρκικο εμβατήριο του Μότσαρτ, το πένθιμο εμβατήριο, θέματα που θυμίζουν Ιταλικά γουέστερν -αυτό θα κάνει τον αρχισυντάκτη μας ιδιαίτερα ευτυχισμένο-, αμερικάνικα τραγούδια του Πενήντα, Σκωτσέζικες γκάιντες αλλά και μουσικά θέματα από παλιότερα παιχνίδια της Psygnosis όπως το Obliterator και... αλλά αυτό θα το ακούσετε μόνοι σας. Πολύ καλά, αλλά λίγα, είναι και τα ηχητικά εφφέ, που περιέχουν άψογο και ταιριαστό digitised speech.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από κανένα σοβαρό gamer. Μαζί με το Shadow of the Beast II είναι μέχρι στιγμής το πιο αξιο Mega Review μας!

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**92**



B.A.T

ΤΙΤΛΟΣ	BAT
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	6.000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Η UBI Soft είναι μια εταιρία που τον τελευταίο καιρΗ UBI Soft είναι μια εταιρία που τον τελευταίο καιρό έχει επεκτείνει τις δραστηριότητές της σε όλα τα είδη των computer games. Από arcade, θρίλερ και περιπέτειες εποχής μέχρι και ένα είδος που την χρονιά που πέρασε γνωρίζει μεγάλη άνθιση, τα space adventures. Μάλιστα το B.A.T (Bureau of Astral Troubles-shooters) ανήκει σε αυτή την κατηγορία των παιχνιδιών και διαθέτει την γνωστή Γαλική πρωτοτυπία, ποιότητα γραφικών και μια περίεργη φουτουριστική ατμόσφαιρα που θυμίζει έναν συνδυασμό φιλμ noir, Blade Runner και Dune. Ενδιαφέρον φαίνεται!



ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στον 22ο αιώνα και ο πλανήτης Selenia είναι το σημαντικότερο κέντρο του Γαλαξία καθώς είναι ο μόνος τόπος παραγωγής Khegol που αποτελεί το βασικό καύσιμο για τα διαπλανητικά ταξίδια χαμηλής ταχύτητας. Υπάρχει όμως και ο Vrangor που είναι ένας φιλόδοξος επικίνδυνος ψυχοπαθής επιστημονας, που δεν υπολογίζει τίποτα μπροστά στο σχέδιο του που θα τον κάνει πανίσχυρο. Ετσι απειλεί να χρησιμοποιήσει έναν συνδυασμό από βιολογικά όπλα που θα εξαφανίσουν τον πληθυσμό της Selenia αφήνοντας τον ορυκτό και τεχνολογικό πλούτο ανέπαφο. Εσεις τώρα παίρνετε τον ρόλο του μυστικού πράκτορα του BAT Jeff Sohansen που παρά το νεαρο της ηλικίας του -μόλις 32 χρονών- είναι άριστα ειδικευμένος στον εντοπισμό και εξουδετέρωση των κακοποιών. Αυτή είναι και η αποστολή σας: να πάτε στον πλανήτη και μέσω του μόνου σύνδεσμου του Vrangor, Merrigo να φτάσετε στην εξόντωση του κακοποιού. Αυτό σημαίνει ότι θα κινηθείτε μέσα σε περισσότερες από χίλιες οθόνες και θα χρειαστεί να συνεργαστείτε με επτά φυλές όντων. Πρώτα όμως μπορεί να χρειαστεί να ολοκληρώσετε μια αποστολή.

ΥΠΕΡ

-Αριστα γραφικά με κίνηση
-Τέλειος συνδιασμός adventure με shoot'em up για τους φίλους του είδους
-Το gameplay είναι εθιστικό, πλούσιο και παρά την συνολική του δυσκολία αφήνει και τον απόλυτο αρχάριο να παίξει για πάρα πολύ ώρα.

ΚΑΤΑ

-Θα θέλαμε λίγη προσοχή παραπάνω σε όλα τα σημεία του παιχνιδιού ώστε να μπορούσαμε να πανηγυρίζουμε για κάτι κλασσικό.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Το παιχνίδι δεν είναι role playing adventure αφού ελέγχετε έναν μόνο χαρακτήρα παρά τις πολλές παραμέτρους που συνθέτουν την προσωπικότητά του. Και με βάση αυτές τις παραμέτρους μπορούμε μέσα σε αυτο το grafic adventure να φτιάξουμε τον δικό μας χαρακτήρα. Υπάρχει λοιπόν η σωματική δύναμη, η ευφυία, το χάρισμα, η ικανότητα παρακολούθησης, η ενέργειά σας και τα αντανακλαστικά.

Εχετε στην διάθεσή σας ένα ορισμένο ποσό βαθμών το οποίο μπορείτε να βάλετε σε όποιο χαρακτηριστικό θέλετε. Πατώντας την επιλογή Aptitudes βλέπετε σε μορφή ιστογράμματος την "αρμονία" που έχει δημιουργηθεί μετά από τις επιλογές σας.

Και αυτό πάνω σε ένα σύνολο πρόσθετων ικανοτήτων όπως η συνομιλίες,





η ικανότητα να ανοίγετε κλειδαριές, να ανακαλύπτετε τα αδιόρατα στοιχεία, να ελέγχετε τα ηλεκτρονικά, να σκαρφαλώνετε! σε οποιοδήποτε ύψος χωρίς την βοήθεια του ασσανσέρ, να ξεχωρίζετε τα original αντικείμενα από τα αντίγραφα, να κλέβετε χωρίς να σας παίρνουν είδηση, να ακολουθείτε χωρίς να σας καταλάβουν, να πυροβολείτε με ταχύτητα και να πετυχαίνετε τον στόχο σας...

Υστερα μπορείτε ανάλογα με τα χρήματα που διαθέτετε να αγοράσετε τον οπλισμό σας από απλό πυροβόλο όπλο μέχρι ρουκετοβόλο.

Τα πυρομαχικά σε αυτό το παιχνίδι βρίσκονται ξεχωριστά είτε από συναλλαγές με τυχαίους περαστικούς είτε πηγαίνοντας στους σώστούς ανθρώπους, στό σωστό μέρος. Μπορείτε ακόμα να πάρετε κάποιες πληροφορίες για κάθε ένα από τα όπλα που εμφανίζονται όπως επίσης να σώσετε τον ήρωά σας στον δίσκο.

ΟΛΕΣ ΟΙ ΦΥΛΕΣ

Οπως είπαμε ήδη εκτός από τον Vrangor και τον Merigo ο χώρος είναι γεμάτος με όντα από διάφορους πλανήτες που χωρίζονται σε επτά φυλές με διαφορετικές μορφές, χαρακτηριστικά και συνήθειες:

- **SKUNKS:** όπως λέμε punk με την καθολική αντικοινωνική συμπεριφορά τους και τον επαναστατικό χαρακτήρα τους. Αρέσκονται στο να επιτίθενται σε μεμονωμένα άτομα και να κλέβουν. Συγκεντρώνονται πολλοί μαζί εύκολα.
- **Terranean Guards:** αυτοί είναι οι αστυνόμοι της Terrapolis (της πρωτεύουσας δηλαδή της Selenia). Περιπολούν σε ολόκληρη την πρωτεύουσα, βρίσκονται σχεδόν παντού και θα σας καταδιώξουν αν κάνετε κάποια παράνομη ενέργεια. Αν συλληφθείτε και δεν σας σκοτώσουν (γιατί αυτοί οι φρουροί είναι βαριά οπλισμένοι) θα δικαστείτε και πιθανότατα θα φυλακιστείτε.
- **Glokmups:** αυτοί οι ταξιδιώτες είναι όντα όχι τόσο έξυπνα αλλά ιδιαίτερα περίφανα που δυστυχώς πολλές φορές αναγκάζονται να γίνουν δολοφόνοι και κλέφτες. Αναρρωτιέμαι βέβαια πώς κάποιος με ύψος τριών μέτρων μπορεί να περάσει ως απαρατήρητος κλέφτης. Καλό θα ήταν να μην δείχνετε ιδιαίτερη εμπιστοσύνη στα όντα αυτά.
- **KRADOKIDS:** ένα από τα πιο περίεργα πλάσματα που θυμίζουν σαύρες ενώ ταυτόχρονα έχουν μόνο ένα μάτι. Ντύνονται σαν μοναχοί και είναι ιδιαίτερα ευφυή.
- **STICKROBS:** τα πιο εξελιγμένα ρομπότ της εποχής, λίγο κατώτερης ευφυίας από την ανθρώπινη φυλή. Θεωρητικά χρησιμοποιούνται για την παροχή διαφόρων υπηρεσιών, αλλά όταν δεν έχουν μια διατεταγμένη υπηρεσία κινούνται άσκοπα στον δρόμο. Μερικές φορές μπορεί να γίνουν επικίνδυνα και είναι πάντα εξαιρετικά οπλισμένα.
- **KILLERS and Vrangor's Guards:** μισθοφόροι από ολόκληρο το Γαλαξία, ειδικά εκπαιδευμένοι να σκοτώνουν χωρίς αισθήματα. Είναι άριστα εξοπλισμένοι και όταν επιτίθενται στηρίζονται στο στοιχείο του αιφνιδιασμού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι είναι ένα απόλυτο mouse driven grafic adventure και χρησιμοποιεί τις στατικές οθόνες σαν icons για να προχωρήσετε μέσα στον χώρο. Από την άλλη πατώντας τα πλήκτρα του mouse εμφανίζονται δύο διαφορετικά μενού που σας επιτρέπουν να ελέγξετε τον γύρω κόσμο και να συνομιλήσετε ή να χρησιμοποιήσετε μηχανήματα και αντικείμενα ή να δείτε και να αλλάξετε την κατάσταση του οργανισμού σας. Αυτό το πετυχαίνετε χρησιμοποιώντας τον μικρό αλλά πανίσχυρο ηλεκτρονικό υπολογιστή που βρίσκεται εμφυτεμένος στο χέρι σας και εκτός από αυτόματη μετάφραση σε γλώσσα ρομπότ ή εξωγήινων ζωικών μορφών μπορεί να ελέγξει την ετοιμότητά σας και την κατάσταση του σώματός σας, την εμπειρία σας ενώ ακόμα μπορεί να σας βάλει σε κατάσταση νάρκης ή υπερδιέγερσης. Ανάλογα menus επιλογών εμφανίζονται κάθε φορά που είναι να συνομιλήσετε με κάποιο όν, αλλά αξίζει να σταθούμε λίγο στον ίδιο τον κέρσορα του mouse που αλλάζει σχήματα ανάλογα με το αντικείμενο πάνω στο οποίο τοποθετείται:

- **BAT's logo (The eye of the Falcon)** είναι το συνηθέστερο σχήμα του κέρσο-

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ATARI

Σχεδόν στα ίδια επίπεδα με την έκδοση για Amiga ο Atari υστερεί μόνο στο animation ενώ για τον ήχο υπάρχει μια ειδική κάρτα που δίνεται μαζί με το παιχνίδι και βγάζει 10 ολόκληρα κανάλια (μονοφωνικά) ήχου! στον ST και 16 στον STE!! Εντυπωσιακό βέβαια και να σκεφτείτε ότι όλα τα επόμενα προϊόντα της UBI SOFT θα αξιοποιούν την ίδια κάρτα. Το ηχητικό αποτέλεσμα όμως δεν ήταν ακριβώς αυτό που θα περιμένατε. Δηλαδή δεν ξεπερνάει τα επίπεδα της Amiga και δεν είμαι καν σίγουρος αν τα φτάνει... Υπάρχει επίσης και λίγο περισσότερο disk accesing καθώς αποτελείται από περισσότερες δισκέτες. Το μόνο αρνητικό είναι ότι τον ήχο με την κάρτα το παιχνίδι δεν τον βγάζει στο μόνιτορ ή σε τηλεόραση αλλά μόνο μέσω ακουστικών ή κατάλληλου καλωδίου σε ενισχυτή. Αν δεν έχετε την κάρτα το παιχνίδι όχι απλώς δεν ακούγεται αλλά δεν τρέχει!

ΓΕΝΙΚΑ 89



ρα που έχει σχημα ματιού. Δηλώνει πως δεν υπάρχει τιποτα το ενδιαφέρον σ'αυτο το σημείο της οθόνης που ελέγχετε αλλά μπορείτε να πάτε στα δύο κύρια μενού πατώντας τα πλήκτρα του mouse,

- **DIRECTIONS:** θα εμφανιστούν μερικά βελάκια και με απλό πάτημα του mouse διαλέγετε την κατεύθυνση που θέλετε να πάτε,
- **BUBBLE:** πρόκειται για τα συννεφάκια με τα οποία στα comics συνομιλούν οι ήρωες. Οταν ένα τέτοιο εμφανιστεί σημαίνει ότι μπορείτε να πάρετε μέρος σε μια συζήτηση,
- **BOTTLE:** φανερώνει ότι μπορείτε να αγοράσετε κάτι για να πιείτε,
- **INTERPELLATION:** όταν εμφανιστεί αυτό το icon δηλώνει πως μπορείτε να συνομιλήσετε με έναν ή δύο χαρακτήρες που μπορεί να μην τους βλέπετε αλλά κυκλοφορούν κάπου στην οθόνη αυτή,
- **QUESTION MARK:** σημαίνει ότι σας λειπει κάτι για να πετύχετε το ζητούμενο,
- **TARGET:** Θα εμφανιστεί στην περίπτωση που έχετε μπλέξει σε μάχη
- **HEART:** μία καρδιά εμφανίζεται όταν πρόκειται να έχετε κάποια... χμ, χμ τρυφερή συνάντηση. Φυσικά γυρίζοντας στο κύριο μενού μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε την θέση σας στον δίσκο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**87**



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι πολύ καλά όπως θα το περιμέναμε από στατικές οθόνες. Ισως όμως όχι και τόσο στατικές αφού περνάνε μερικά όντα με σχετικό animation. Μερικές φορές και κυρίως στους εσωτερικούς χώρους θυμίζει τα γραφικά του corraption αλλά τα χρώματα είναι γενικά πιό σκοτεινά. Ο ήχος περιέχει μια καταπληκτική μουσική και πολύ καλά ηχητικά εφφέ να συνοδεύουν την περιπέτεια.

UPDATES

Αν εξαιρέσουμε τον ήχο όλες οι υπόλοιπες επιλογές θα είναι καταπληκτικά όμοιες στους PC's σε VGA ενώ πραγματικά με προβληματίζει το πόσο θα μειωθούν τα γραφικά και το gameplay για να χωρέσουν στην μνήμη του commodore 64!

ΓΕΝΙΚΑ

Μια εξαιρετική αγορά για τους φίλους των adventures και για αυτούς που θέλουν να ξεκινήσουν μια πρώτη επαφή με αυτά τα παιχνίδια.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Οπως πάντα το παιχνίδι στην Amiga είναι καλυτερο από όλες τις άλλες εκδόσεις τόσο στα γραφικά που έχουν πιο ζωντανά χρώματα και λιγότερο "pixeliασμα" όσο και στο animation που είναι πλουσιότερο. Υπάρχει εξάλλου και μια extra εισαγωγική οθόνη ενώ ο ήχος είναι σε άριστα επίπεδα.



…RI ST, AMIGA
…M PC and compatibles, COMMODORE 64
…OTE ! In the COMMODORE 64 version HIGHWAY PATROL
…and CHICAGO 90 are replaced by GRAND PRIX 500.
UBI SOFT UK
SADDLERS HOUSE
100 READING ROAD
YATELEY CAMBERLEY
SURREY GU17 7RX
Tél. 0252 860 299
ACTION SET
FULL BLAST
RICK DANGEROUS
CHICAGO 90
CARRIER COMMAND
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL II
P47
Ferrari
Agip
UBI SOFT
Entertainment Software
CARRIER COMMAND
P47
FERRARI
HIGHWAY PATROL
Break lose
with this totally
explosive set !
FULL BLAST :
FOR CHAMPIONS,
SIMULATION AND
ACTION ARE ALL THAT
COUNT !
UBI SOFT
Entertainment Software

ΤΙΤΛΟΣ	CONQUEST OF CAMELOT
HOUSE	SIERRA ON-LINE
FORMAT	AMIGA, PC
ΤΙΜΗ	11.100
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

CONQUEST OF CAMELOT

King Arthur. The Search For The Grail

USER HIT

Τι θα λέγατε να κάνουμε ένα ταξίδι στην εποχή του βασιλιά Αρθούρου, να γνωρίσουμε από κοντά τους ιππότες της στρογγυλής τραπέζης, και να περιπλανηθούμε στην αναζήτηση του άγιου δισκοπότηρου. Ετοιμαστήτε λοιπόν για ένα ταξίδι που τον πρώτο λόγο τον έχει το ξίφος, η πίστη και η μαγεία..

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ολοι λίγο πολύ θα έχετε δεί ή θα έχετε διαβάσει μερικά πράγματα για το βασιλιά Αρθούρο. Σίγουρα οι πιό πολοί από εσάς θα έχετε δει το πασίγνωστο έργο "Εξκαλιμπέρ", αν το έχετε δεί πάνω κάτω γνωρίζετε και το σενάριο του παιχνιδιού. Βάλτε στο κασσετοφωνό σας Carmina Burana (κομμάτι : O Fortuna) και ετοιμαστήτε να ακούσετε το σενάριο. Το βασίλειο του Camelot ήταν ένα πλούσιο βασίλειο και όλοι ζούσαν ευτυχισμένοι. Ωσπου ξαφνικά το βασίλειο μετατράπηκε σε πραγματική κόλαση. Ξηρασία, φτώχια και αρρώστιες ρήμαζαν μέρα με την ημέρα την χώρα. Η λύση ήταν μόνο μία. Μόνο το άγιο δισκοπότηρο μπορούσε να ξαναφέρει την χαρά και την ευτυχία στην χώρα. Οι καλύτεροι ιππότες της στρογγυλής τραπέζης Gawaine, Lancelot και Galahad, έφυγαν για να φέρουν πίσω το άγιο δισκοπότηρο. Κανείς τους όμως δεν γύρισε πίσω. Το μόνο που απομένει για να σώσεις τον λαό σου είναι να πάς και να φέρεις εσύ το άγιο δισκοπότηρο. Ακόμα θα πρέπει να πάς να βοηθήσεις τους τρείς ιππότες σου, ώστε να γυρίσουν ζωντανοί πίσω. Η αποστολή σου είναι αρκετά δύσκολή και με πολλά εμπόδια, θα τα καταφέρεις;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά τέλεια. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι καλοσχεδιασμένα, μέχρι και η τελευταία παραμικρή λεπτομέρεια. Κατά την γνώμη μου τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τα τελειότερα γραφικά που έχουμε δεί μέχρι στιγμή σε παιχνίδια της Sierra. Ο συνδυασμός των χρωμάτων και αυτός εκπληκτικός. Κάθε οθόνη πραγματικά έχει την δική της γοητεία, με αποκορύφωμα τις περισσότερες προσωπογραφίες. Κάτι που θα πρέπει να πούμε είναι ότι και η κίνηση στο παιχνίδι είναι φανταστική. Ειναι η πιό στρωτή και φυσική κίνηση που έχω δεί σε αντίστοιχα adventure της Sierra. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός. Αν συγκρίνουμε ποιότητα ήχου και ποιότητα γραφικών σίγουρα θα βρούμε ένα πολύ μεγάλο κενό. Ο ήχος συνδυάζεται με την δράση και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού πολύ φυσικά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα



ΥΠΕΡ

- Τέλεια γραφικά.
- Εκπληκτική κίνηση.
- Φοβεροί γρίφοι.
- Καλοδουλεμένο Manual.

ΚΑΤΑ

- Ηχος



παιχνίδια της Sierra που έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική της. Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restrore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Ακόμα οι εντολές PAUSE GAME, ρυθμιστές ήχου, OPEN PURSE και τέλος το F8 που τραβάει η βάζει πίσω στην θήκη του το σπαθί. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : **ASK, HIRE, SEARCH, MOUNT, BUY, EAT, CUT, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, BREAK, USE, CLOSE, GIVE, READ, STAND, DISMOUNT, DRINK, OPEN, CALL, TAKE, DRAW, LOOK, TRADE, FIND, HELP, KNEEL, MOVE, PAY, PRAY, KNOCK, KILL, SELL, TALK, SMELL, STAND, WEAR, KISS** και αρκετά άλλα. Το manual του παιχνιδιού, είναι σίγουρα απαραίτητο. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες. Το manual σας δίνει πληροφορίες για τα λουλούδια, τις ερωτήσεις που σας κάνει η Αφροδίτη, και χωρίς αυτό είναι σχεδόν αδύνατο το τελείωμα της περιπέτειας. Ακόμα εξηγεί αναλυτικά πως γίνονται όλες οι μονομαχίες. Το manual περιέχει κείμενα από 9 διαφορετικά βιβλία σχετικά με μύθους πράγμα που μαρτυρεί την ποιότητα του και την ποιότητα της όλης δουλειάς που έγινε.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Οταν ξεκινάτε το παιχνίδι βρίσκεστε στο Camelot, μπροστά σας βρίσκεται το δωματιό σας.

SCREEN No 3 FROM CAMELOT



ARTHUR IN FATIMA

SCREEN No 7 FROM CAMELOT



GRAIL IN CAMELOT

Μπείτε μέσα πατώντας το Return. LOOK AROUND, LOOK TABLE, GET CLOTHES, GET PURSE, LOOK IN PURSE.

Το πουγκί σας είναι άδειο. Βγείτε έξω και πηγαίντε στο δωμάτιο της βασίλισσας.

Μπείτε μέσα και LOOK GWENHYVER, TALK TO QUEEN, TALK TO QUEEN, TALK TO QUEEN, TALK TO QUEEN, ASK ABOUT LANCELOT, KISS GWENHYVER, LOOK ROSE. Πηγαίνετε κοντά και GET ROSE. Βγείτε έξω και πηγαίντε στο θησαυροφυλάκιο.

Προχωρήστε πρός τον φύλακα και TALK TO MAN, LOOK, LOOK BUNDLES, ASK ABOUT GAWAINE, , GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE.

Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο του Μέρλιν, μπείτε μέσα και προχωρήστε πρός το πεντάλφα, εκεί LOOK AROUND, LOOK RUG, LOOK SCROLL, TRANS-LATE SCROLL, ASK ABOUT GAWAI-NE, ASK ABOUT LANCELOT, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT GRAIL, ASK ABOUT PENTACLE, ASK ABOUT SYMBOLS, ASK ABOUT CHRIST, ASK ABOUT MITHRAS.

Βγείτε, και πάντε στην αυλή του κάστρου, στο φρουρό που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία κάντε LOOK GUARD, TALK TO GUARD, ASK ABOUT GALAHAD, GIVE 1 COPPER. Τώρα πάντε στο ναό, μπείτε μέσα και προχωρήστε πρός τα δεξιά, KNEEL, GIVE 1 GOLD, STAND, προχωρήστε αριστερά και KNEEL, GIVE 1 GOLD, STAND.

Πηγαίνετε και πάλι στο θησαυροφυ-

SCREEN No 1 FROM CAMELOT.



ARTHUR GO TO ICE MAIDEN

λάκιο και TALK TO MAN, GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE. Φύγετε και πάντε στο δωμάτιο του Μέρλιν, εκεί LOOK MAP, βρείτε στο χάρτη τα Glastonbury Tor, Ot Moor, Southampton.

Βγείτε από τον χάρτη και πλησιάστε τον Μέρλιν, και ASK ABOUT TOR, ASK ABOUT OT MOOR, ASK ABOUT SOUTHAMPTON, LOOK CHEST, OPEN CHEST, GET LODESTONE. Τώρα πηγαίντε στην αυλή του κάστρου και πλησιάστε το αλογό σας από την νότια μεριά εκεί κάντε MOUNT HORSE. Βγαίνεις από το κάστρο, και επιλέγεις σαν πρώτο σταθμό Glastonbury Tor. Βρίσκεστε σε ένα δάσος και.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	99

ΤΙΤΛΟΣ	POLICE QUEST II
HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	7200
TEST	PC WITH VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

POLICE QUEST II



Πλησίασα με προσοχή την όχθη της λίμνης. Σε μια γωνιά μερικά αίματα. Προχωρώ πρός τα εκεί. Τα βηματά μου αργά και προσεχτικά. Βγάζω την κάμερα και τραβάω μια φωτογραφία. Παρατηρώ το έδαφος, φρέσκα ίχνη από παπούτσια. Παίρνω μερικά δείγματα από το αίμα και προχωρώ πρός τον κουβά που βρίσκεται πίσω μου. Τον ανοίγω και βρίσκω κάποια ρούχα. Τώρα είμαι σίγουρος πως το θύμα βρίσκετε στον πάτο της λίμνης. Ολα αυτά που διαβάσατε δεν είναι ένα κομμάτι από κάποιο αστυνομικό βιβλίο, αλλά μια σκηνή από το αρκετά εντυπωσιακό POLICE QUEST II..

ΥΠΕΡ

Τα γραφικά του παιχνιδιού. Η δράση που είναι πραγματικά φανταστική. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται.

ΚΑΤΑ

Το λεξιλογιο πολύ περιορισμένο. Ο ήχος κατα κάποιον τρόπο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Οι περισσότεροι από εσάς γνωρίζουν το πολύ γνωστό POLICE QUEST I που περιγράφει τον αγώνα του αστυνομικού Sonny Bond κατά του δικτύου διακίνησης ναρκωτικών. Στην προσπάθειά του αυτή βρίσκεται αντιμέτωπος με τον Jessie Bains ή αλλιώς άγγελος του θανάτου. Ο άγγελος του θανάτου είχε καταφέρει να φτιάξει ένα τέλειο δίκτυο διακίνησης που απλωνόταν απειλητικά πάνω από την πόλη του Lytton. Ο Sonny μαζί με την Marie και μια ομάδα εκπαιδευμένων αστυνομικών κατάφερε να διαλύσει το δίκτυο διακίνησης ναρκωτικών και να συλλάβει τον άγγελο του θανάτου. Ο άγγελος του θανάτου καταδικάστηκε σε ισόβια φυλάκιση και εδώ τελειώνει η πρώτη μας ιστορία. Η περιπέτεια αρχίζει ακριβώς ένα χρόνο μετά. Ο άγγελος του θανάτου κατάφερε να δραπετεύσει παίρνοντας μαζί του έναν φύλακα για όμηρο. Σκοπός του η εξόντωση όλων των μαρτύρων κατηγορίας. Από αυτό το σημείο και πέρα αρχίζει μια ατελείωτη περιπέτεια, μια περιπέτεια γεμάτη γρίφους, ένταση και πολλές εκπλήξεις. Αρχίζει το POLICE QUEST II.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Δεν έχουν καμιά μα καμιά σχέση με τα γραφικά του POLICE QUEST I. Η περισσότερες οθόνες του παιχνιδιού είναι φοβερά καλοσχεδιασμένες, γεμάτες πανέμορφους χρωματικούς συνδυασμούς. Ολά αυτά συνδυασμένα με την έντονη δράση που κυριαρχεί στο παιχνίδι μας δίνουν μια ρεαλιστική και πολύ καλή ατμόσφαιρα. Μερικές σκηνές που ξεχωρίζουν είναι, αυτή στην αίθουσα σκοποβολής, η σκηνή της κατάδυσης στη λίμνη του Cotton Cave, οι οθόνες στους υπονόμους και πολλές ακόμα. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και καταφέρνει αρκετές φορές να φτάνει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Βέβαια δεν φτάνει ούτε κατά διάνοια τα μουσικά μοτίβο του KING'S QUEST IV η κάποιων άλλων παιχνιδιών της Sierra. Κατα τ'άλλα έχει άμεση σχέση με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, πράγμα που ανεβάζει αρκετά την περιπέτεια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα παιχνίδια της Sierra που έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική της. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το POLICE QUEST II είναι από τα πρώτα παιχνίδια που κατασκευάστηκε με





την καινούργια τεχνική της Sierra. Κάτι που θα πρέπει ακόμα να αναφέρουμε είναι ότι η εταιρεία άλλαξε το τρόπο οδήγησης του αυτοκινήτου. Ενώ στο πρώτο παιχνίδι της σειράς το οδήγημα γινόταν με την βοήθεια των cursor keys (πραγματικά πολύ εκνευριστικό) τώρα γίνετε πολύ πιό απλά. Γράφεις "DRIVE TO ...." και το μέρος που θέλεις και το αυτοκίνητο πάει μόνο του. Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restrore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Ακόμα την εντολή που ρυθμίζει την ταχύτητα , και τις εντολές LOAD

P A R A D I S E





GUN, DRAW GUN και FIRE GUN. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : LOOK, CLIMB, OPEN, STAND, TAKE, ADJUST, GET, CLOSE, GIVE, EXAMINE, READ, USE, TALK, SIT, TAKE, EAT, WEAR, ORDER, LEAVE, DIAL, CONNECT, REPORT, REMOVE, KISS, GO, CALL, DRIVE, και αρκετά άλλα. Το manual του παιχνιδιού, είναι σίγουρα απαραίτητο. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες. Θα βρείτε ακόμα φωτογραφίες και ονόματα που θα σας ζητηθούν κατά την εισοδό σας στο παιχνίδι, εδώ βρίσκεται εξάλλου και το κλείδωμα του παιχνιδιού, άρα το manual σας είναι απαραίτητο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Βρίσκεστε μέσα στο αυτοκινητό σας. Εκεί OPEN COMPARTMENT, LOOK IN COMPARTMENT, GET CARD (+1), CLOSE COMPARTMENT, LOOK CARD, TURN OVER CARD, LOOK DASHBOARD, GETKEYS, F4, LOCK DOOR. Μπροστά στην πόρτα του τμήματος κάντε UNLOCK DOOR.

Μπείτε μέσα και πηγαίντε στην βορειοδυτική πόρτα. Πήγαινε στο Lockers και OPEN LOCKERS, 36, 4, 12 (+5), GET GUN (+1), GET AMMO (+1), GET CUFFS (+1), LOOK POSTER, CLOSE LOCKER. Μπείτε τώρα στο γραφείο σας (δυτικά-πάνω) και LOOK, LOOK CAPTAIN DESK, READ PAPER, διαβάζεις κάποια passwords (Miami, Icecream, Pistachio).

Πηγαίντε στον απέναντι τοίχο και LOOK WALL, LOOK BOARD (+1), GET KEYS (+1), στο γραφείο σου SIT, LOOK DESK, LOOK BASKET (+1), UNLOCK DRAWER, LOOK IN DRAWER, GET WALLET (+1), GET LETTER (+1), CLOSE DRAWER, READ LETTER, LOOK WALLET, SEARCH WALLET (+2). STAND. Πηγαίντε στο τμήμα ναρκωτικών , σ'αυτόν που κάθεται αριστερά LOOK MAN, TALK TO MAN.



Γυρίστε στο γραφείο σας και στο computer κάντε LOOK COMPUTER, TURN ON COMPUTER, DIR, CD, PERSONNEL, PASTACHIO (+2), DIR, κοιτάξτε τον φάκελο του Pratt. CD, CRIMINAL, DIR, CD, VICE, MIAMI (+2), DIR, κοιτάχτε τον φάκελο το Wilcams, CD, CRIMINAL, DIR, CD, HOMICIDE, ICECREAM, DIR, κοιτάχτε τον φάκελο του Bonus, EXIT. Στην αρχειοθήκη OPEN CABINET, GET BRAIN'S FILE,



GET PHOTO (+1), TURN PAGE, CLOSE FILE, CLOSE CABINET. Πηγαίντε και πάλι στο τμήμα ναρκωτικών και στον ίδιο άντρα HELP MAN (+5). Βγείτε στο χώλ και LOOK, LOOK COUNTER, UNLOCK BIN, GET KIT (+2), CLOSE BIN.

Πηγαίντε στην αίθουσα σκοποβολής στον άντρα που βρίσκετε στην είσοδο LOOK, LOOK COUNTER, GET EAR PROTECTOR, μπείτε μέσα σε μια καμπίνα και LOOK, LOOK BUTTONS, WEAR EAR PROTECTOR, F6, F8. Σημαδέψτε και F10, F8, VIEW, LOOK TARGET, GET TARGET, BACK, ADJUST GUN.........

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	98
ΑΝΤΟΧΗ	98
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**92**

ΤΙΤΛΟΣ	TEAM YANKEE
HOUSE	EMPIRE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

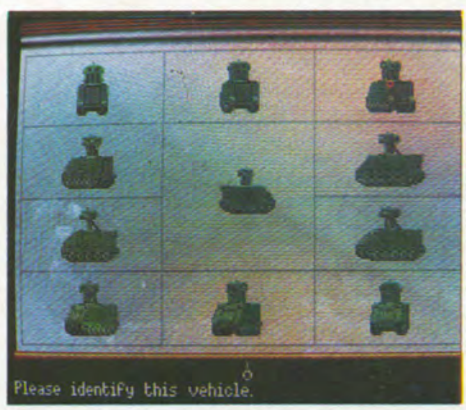
TEAM

Η Empire είναι μια εταιρεία που δε μας έχει συνηθίσει στις εξομοιώσεις, αλλά πρέπει να ομολογήσουμε πως τα κατάφερε εξαιρετικά καλά σ'αυτό το παιχνίδι. Κατ'αρχήν, η κατασκευή του και κυρίως το gameplay είναι στηριγμένο πάνω σε μία νουβέλα, η οποία θεωρείται από τις πιο έγκυρες στο χώρο των μαχών με τανκς. Και το παιχνιδι ξεχωρίζει για την προσπάθειά του στον τομέα της στρατηγικής...



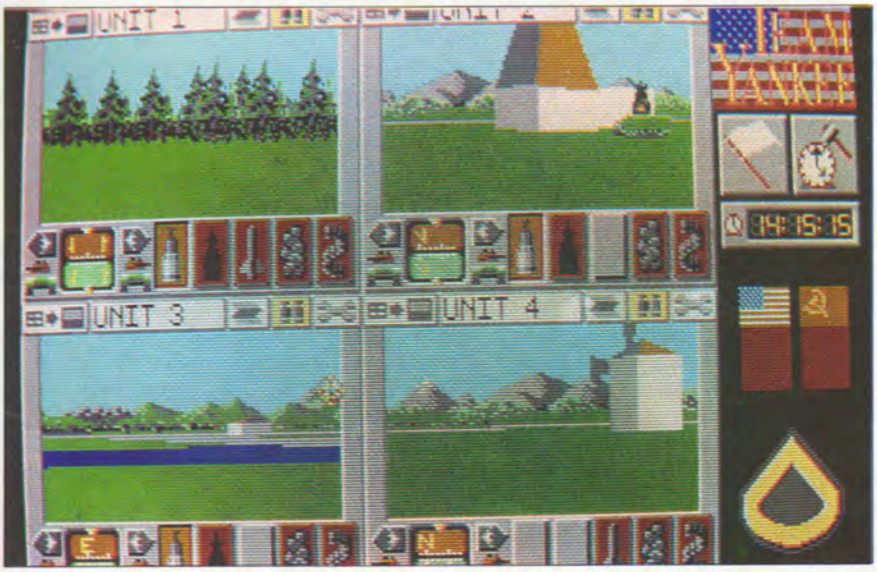
Ξεκινάμε λοιπόν, δίνοντας το όνομά μας με το πρώτο από τα πέντε διαφορετικά σενάρια που υπάρχουν (αν φυσικά δεν θέλετε να κάνετε πρώτα πρακτική εξάσκηση). Ο μόνος τρόπος για να δείτε το επόμενο level, είναι να θριαμβεύσετε στο προηγούμενο και όταν θα έχετε τελειώσει και τα πέντε, τότε αρχίζετε πάλι από το πρώτο, αλλά με διαφορετικό βαθμό (από τις προαγωγές) και μεγαλύτερη δυσκολία, που οφείλεται κυρίως στις αυξημένες απαιτήσεις σε στρατηγική και τακτικές από μέρους σας. Οι εχθρικές δυνάμεις είναι αυτές του κόκκινου στρατού και πρέπει να καταλάβετε ή να υπερασπίσετε διάφορες θέσεις που σας δίνονται από το αρχηγείο, στο αρχικο breafing. Εκείνο που είναι εντυπωσιακό, είναι ο αριθμός των οχημάτων που ελέγχετε, ο οποίος φτάνει τα 16, μοιρασμένα σε τέσσερεις διμοιρίες. Η τελική αίσθηση, βέβαια, είναι ότι ελέγχετε μόνο τέσσερα τανκς, αλλά, καθώς υπάρχουν πολλών ειδών οχήματα (Tow missiles, M1, M-113...), ανάλογα από την άλλη πλευρά τα πράγματα περιπλέκονται προς το καλύτερο! Στο χώρο του παιχνιδιού περιλαμβάνονται κτίρια, μέσα σε μια ποικιλία εδάφους και στο χάρτη μπορείτε να κάνετε πολύ ισχυρή μεγέθυνση προς και από το σημείο που θέλετε, ώστε να βλέπετε όλο το χάρτη και τις δυνάμεις σαν σημαίες που κινούνται ή αντίθετα να δείτε από κοντά όλες τις λεπτομέρειες, μέχρι και τα τέσσερα οχήματα της κάθε διμοιρίας, επιτρέποντας σας έτσι να προβλέπετε (αν έχετε τη στρατηγική στο αίμα σας!) τις κινήσεις των εχθρικών σωμάτων και να καταστρώνετε έτσι τα σχέδιά σας με ακρίβεια και σιγουριά. Ευτυχώς για το gameplay, μπορείτε διαρκώς να βλέπετε τις εχθρικές δυνάμεις, ενώ, πρωτού εμπλακείτε σε μάχη, έχετε την ευκαιρία να καθορίσετε με έναν σχετικά απλό τρόπο (αφού μελετησετε το χειρισμό), τον καθορισμό των θέσεων όπου θα χτυπήσει το πυροβολικό, την ώρα που θέλετε, με εκρηκτικές βολές ή με βλήματα καπνού, για να πετύχετε κάποια σχετική κάλυψη. Κατά τη διάρκεια της μάχης, όμως, δεν μπορείτε να ελέγξετε τη δράση του πυροβολικού.





Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωτοποριακός, καθώς σας επιτρέπει να πάρετε στα χέρια σας τη διακυβέρνηση όλων των διμοιριών ταυτόχρονα, με τέσσερα windows με τα οποία βλέπετε τη δράση από το σημείο στο οποίο βρίσκονται τα τανκς σας ή να κάνετε την οθόνη να δειχνει μόνο μια διμοιρία ή τον χάρτη. Σε αντίθεση με τον άλλο τρομερό εξομοιωτη, το M1 TANK PLATOON της Microprose, εδώ τα υπόλοιπα πληρώματα δεν ενεργούν ξεχωριστά από εσάς, παρά μόνον όταν κινούνται προς μια προκαθορισμένη θέση και έτσι οφείλετε να γυρνάτε από τη μία διμοιρία στην άλλη, για να χτυπά-

YANKEE



τε τους αντιπάλους σας και να δίνετε κατεύθυνση και ταχύτητα. Αν και ο χειρισμός είναι γενικά πολύπλοκος, δε θα αργήσετε να μάθετε απ'έξω τις βασικότερες λειτουργίες του, καθώς το gameplay σας αφήνει αρκετό χρόνο για να πειραματιστείτε, ενώ μπορείτε ακόμα να κάνετε pouse ή quit ανά πάσα στιγμή, να δείτε πόσος χρόνος έχει περάσει στη μάχη, να ξέρετε ανά πάσα στιγμή ποιος κερδίζει τη συγκεκριμένη μάχη, κοιτάζοντας το ύψος της οριζόντιας μπάρας κάτω από την αντίστοιχη σημαία (των ΗΠΑ ή Σοβιετική), το βαθμό σας και να δείτε την κατάσταση σε ηθικό και ετοιμότητα του κάθε οχήματος ή ομοιρίας ξεχωριστά, για να πάρετε τα αντίστοιχα μέτρα.

Ο οπλισμός σας είναι ο κασικός ενός τανκ με βλήματα διατριτικά (SABOT) και θερμικά (HEAT) όπως και TOW missiles που είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά όπλα και ένα μεγάλο πολυβόλο με ατέλειωτες σφαίρες. Υπάρχει επίσης για την άμυνά σας η δυνατότητα να αφήνετε πίσω σας ένα νέφος καπνού μέσα στο οποίο θα έχετε μια σχετική κάλυψη. Τέλος να επισημάνουμε ότι ο οπλισμός που αναφέραμε δεν είναι κοινος για όλα τα οχήματα αλλά το καθένα έχει διαφορετικά όπλα αλλά και θωράκιση, με αποτέλεσμα να γίνεται απαραίτητη η χρησιμοποίηση μιας ξεχωριστης τακτικής ανάλογα με την δύναμη που κάθε στιγμή ελέγχετε και αυτό που αντιμετωπίζετε. Μηχανήματα laser για να βρίσκουν αυτόματα την απόσταση των εχθρικών δυνάμεων, Zoom που φέρνει πιο κοντά τους στόχους σας και υπέρυθρες ακτίνες για να βλέπετε μέσα στο σκοτάδι και την καταχνιά, μαζί με μια πυξίδα συμπληρώνουν τον βασικό εξοπλισμό σας. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στους σχηματισμούς που μπορεί να πάρουν τα οχήματά σας μέσα στην δημοιρία (έξη συνολικά συνδυασμούς) αφού μπορείτε να μεταβάλετε ακόμα και την απόσταση μεταξύ των τανκς, όλα αυτά με το πάτημα απλώς ενός πλήκτρου. Τέλος ο τρόπος με τον οποίο σημαδεύετε είναι και αυτός εξαιρετικά εύκολος καθώς τοποθετείτε με το joystick ή τα πλήκτρα τον στόχο που εμφανίζετε πάνω στο εχθρικό sprite, περιμένετε να αλλάξει χρώμα, πατάτε το fire και αν είσαστε ικανοί και κάπως τυχεροί θα έχουμε ένα αντίπαλο σκάφος λιγότερο. Βέβαια οι περισσότεροι από τους στόχους είναι κινούμενοι και θα χρειαστεί να βρίσκεστε σχετικά κοντά για να πετύχετε μια σίγουρη βολή. Να προσθέσουμε εδώ ότι για χάρη του gameplay οι TOW missiles έχουν απλουστευθεί και συμπεριφέρονται σαν κοινά βλήματα με σχετικά μεγαλύτερη ακρίβεια. Δύο είναι οι κύριες αιτίες για τις οποίες θα λήξη η μάχη: ή θα έχει καταληφθεί ο πρωταρχικός στόχος ή θα έχει αποδεκατιστεί μία από τις δύο δυνάμεις. Αν χάσετε μία μάχη στο τέλος θα σας δοθεί το De-briefing όπου το αρχηγείο ανάλογα με τον βαθμό σας αξιολογεί την επίδοσή σας στην μάχη και χρησιμεύει ιδιαίτερα στην περίπτωση όπου έχετε κερδίσει μια μάχη αλλά έχετε χάσει πάρα πολλά οχήματα αφού μπορείτε να ξαναπαίξετε το ίδιο σενάριο. Το παιχνίδι έχει και την δυνατότητα να σώζει τις επιδόσεις σας στον δίσκο και για την ακρίβεια στο file που έχετε δώσει το όνομά σας. Περνώντας τώρα στην τεχνική πλευρά του παιχνιδιού βλέπουμε πως χρησιμοποιείται η τεχνική των Bitmapped οθονών αλλά όχι τόσο καλά όσο την έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια (Resolution 101-Finest Hour). Ο χάρτης αν και περιέχει πολλά στοιχεία παραμένει απλώς λειτουργικός ενώ τα sprites μέσα στο παιχνίδι είναι πολύ όμορφα και μεγενθύνονται σχετικά ομαλά και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα στο collision detection. ίδιαίτερα πετυχημένες είναι οι εκρήξεις, ενώ οι ελάχιστες στατικές οθόνες είναι μέτριες. Το animation είναι καλό δίχως να χάνονται frames (αν και η έκδοση για PC είναι αδικημένη σε σχέση με τα άλλα 16-bit μηχανήματα) και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι τουλάχιστον ικανοποιητική. Το μέγεθος της οθόνης είναι μεγάλο όταν είναι ολόκληρη αλλά σχετικά στριμωγμένο όταν χωρίζεται στα τέσσερα, ενώ ποτέ δεν θα χρειαστεί στον χειρισμό ακρίβεια pixel. Το scrolling της οθόνης είναι γρήγορο και ομαλό ενώ και ο ήχος μέσα από το μεγαφωνάκι του PC είναι καλός αλλά ακόμα καλύτερος αν χρησιμοποιείται Ad Lib κάρτα ήχου. Το manual που περιέχεται στο πακέτο είναι αναλυτικό αλλά περιοριζεται μόνο στα τεχνικά του παιχνιδιού και σε μερική στρατηγική χωρίς να αναλύει την ιστορία των τανκς ενώ περιλαμβάνεται και ένας χάρτης επιχειρήσεων. Βασικό πλεονέκτημα του gameplay είναι η ελευθερία που σας δίνει στον σχεδιασμό της στρατηγικής αν και είναι λιγότερο arcade απ'ο,τι ήταν το M1 Tank Platoon. Βέβαια το σενάριό του μετά την ένωση της Γερμανίας και την βελτίωση των σχέσεων ανατολής-δύσης φαίνεται ιδιαίτερα ψυχροπολεμικό αλλά οι λάτρεις της στρατηγικής μπορούν να παραβλέψουν αυτές τις λεπτομέρειες!..

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**84**

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	TOTAL RECALL
HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CBM, CPC
TIMH	4000
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

TOTAL RECALL

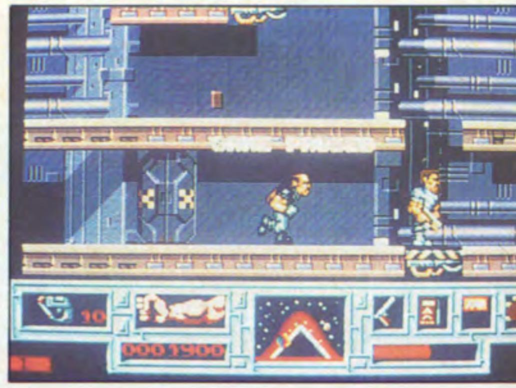
Ο Αρνυ μπορεί να μην είναι ο καλύτερος ηθοποιός του κόσμου αλλά ήταν αυτός με το καλύτερο σώμα και τα έργα του δεν ειναι καθόλου βαρετά. Εξάλλου αν αξίζει να γίνει παιχνίδι μια ταινία του Tom Cruise, αξίζει 100 (ολογράφως εκατο) φορές να γίνει computer game ένα έργο του



"Σβαρτς" που είναι και τα πλέον εμπορικά πετυχημενα.

Αυτό φυσικά σκέφτηκαν οι ιθύνοντες της Ocean και συνέχισαν με αυτο το game την πορεία του πιο πετυχημένου κινηματογραφικού σταρ στις οθόνες των υπολογιστών.

Ετσι μετά από τα Predator, Red Heat και τα σχετικά (πάντως και το Barbarian μου θύμιζε πάντα Conan) ήρθε η στιγμή της πιο πρόσφατης ταινίας επιστημονικής φαντασίας του δημοφιλούς ηθοποιού να γίνει παιχνιδάκι. Το σε ναριο ακολουθεί πιστά την υπόθεση της ταινίας, όπου ο Queid, δηλαδη εσείς μετά από ένα τρομακτικό ταξίδι στο Recall και μια ανεπιτυχή προσπάθεια για εμφυτευση μνημης ανακαλυπτει οτι όλες οι μνήμες από την προηγούμενη ζωή του είναι ψέματα. Η λύση του μυστηρίου βρίσκεται στον κόκκινο πλανήτη Αρη. Μαζι με την προσπάθειά σας για να βρείτε την μνήμη, το μέλλον και την ψυχή σας θα απαλλάξετε και έναν κόσμο από την τυραννία...



ΠΡΩΤΟ επίπεδο: Πρέπει να βγείτε από το ξενοδοχειο σας και να φτάσετε μέχρι έναν τηλεφωνικό θάλαμο ώστε να πάρετε νέες εντολές. Στο δρόμο σας είναι απαραίτητο να συγκεντρωσετε πέντε αντικείμενα (βαλίτσα, διαβατήριο, εισητήρια, μεταμφίεση και ενα περίεργο χειρουργικό εργαλείο για αφαίρεση εμφυτευμένων οργάνων!) Η αστυνομία της περιοχής θέλει να σας σταματήσει. Ενα όπλο και πυρομαχικά θα βοηθήσουν ιδιαιτερα στην προσπάθειά σας.

ΔΕΥΤΕΡΟ επίπεδο: Το να οδηγειτε ένα τέτοιο περίεργο οχημα όπως το John's Cabδεν είναι εύκολη δουλειά, ιδίως όταν πρέπει να ξεφύγετε από την αστυνομία και να προλάβετε να βρείτε μια βιντεοβαλίτσα (σκεφτειτε και την κρίση που περνάει το βίντεο τελευταια!)

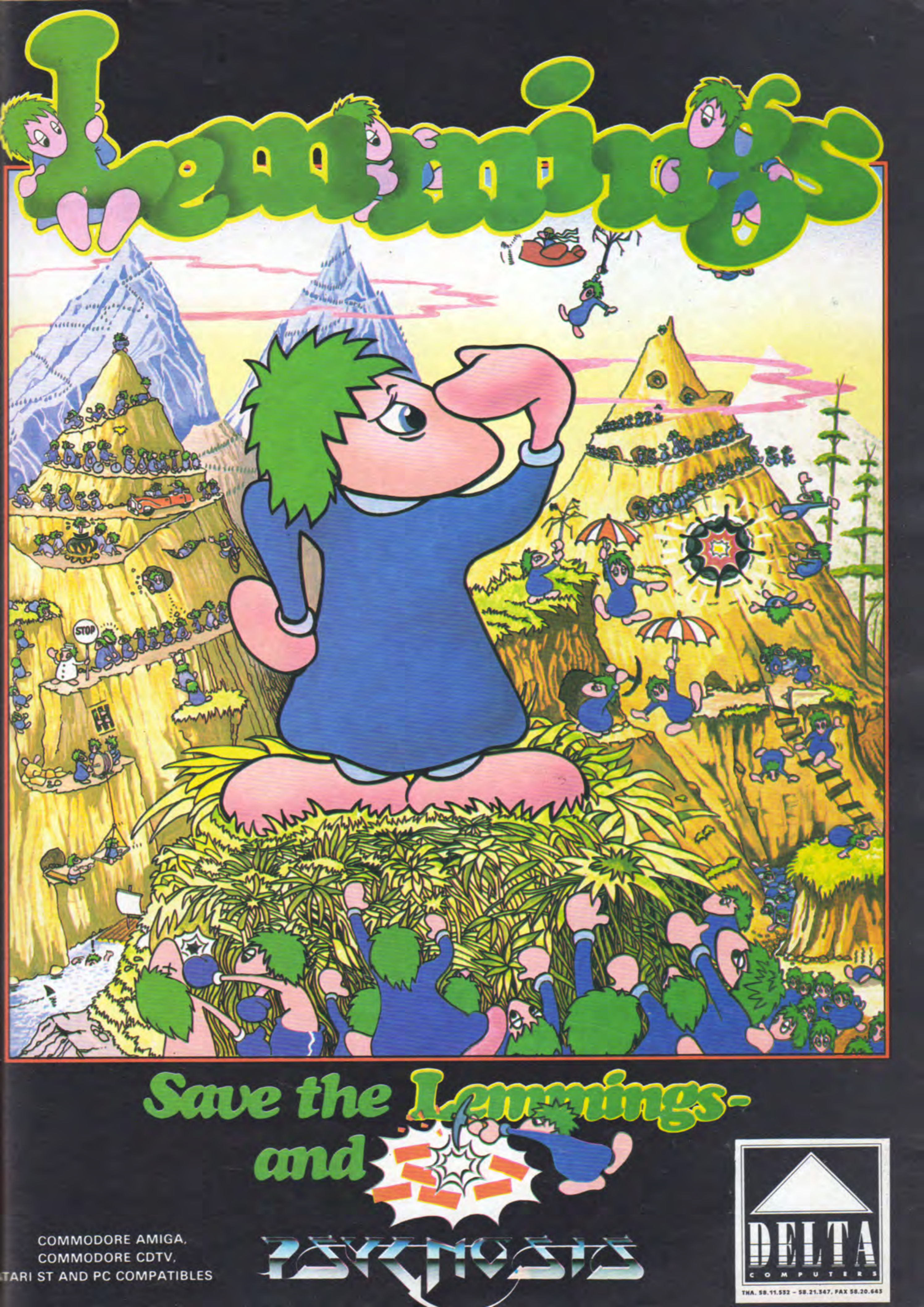
ΤΡΙΤΟ επίπεδο: μια συγκλονιστική αποκάλυψη υπάρχει μέσα στην βιντεοκασσέτα: η συνέχεια της περιπέτειας πρέπει να γίνει στον Αρη. Από την αποθήκη όπου κρύβεστε λοιπόν στο Κοσμοδρόμιο.

ΤΕΤΑΡΤΟ επίπεδο: Στον Αρη σας καταδιώκουν ακόμα. Πρέπει να διασχίσετε έτσι ολόκληρη την πόλη μέχρι να βρείτε την Μελίνα, την γυναίκα που πιθανότατα εμφανίζεται τόσο συχνά στους εφιάλτες σας.

ΠΕΜΠΤΟ επίπεδο: Ενώ οι δυνάμεις των κακών εξακολουθούν να σας καταδιώκουν παιρνετε μαζί με την Μελίνα ένα ταξί του οποίου ο οδηγός σας βοηθάει να ξεφύγετε. Σας περι μένει μια δύσκολη αναζήτηση μέσα από τις δαιδαλώδεις σπηλιές του πλανήτη μέχρι να ανακαλύψετε το κρυσφύγετο των επαναστατών.

ΕΚΤΟ (και τελευταίο) επίπεδο: Συνεχίζετε πε ζή πειράζοντας τους διάφορους μοχλούς που βρίσκετε στον δρόμο σας και μαζεύοντας τα τέσσερα icons με τα σχήματα από εξωγήινους. Φτάνοντας στον αρχηγό των επαναστατών θα σας δοθεί ένα κλειδί για να μπείτε στον κεντρικό αντιδραστήρα. Πρώτα βέβαια πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή τους για να τοποθετήσετε τα τέσσερα icons σωστά και να μπείτε μέσα. Ομως εδώ είναι οι τελευταίες δυνάμεις της αστυνομίας για να σας σταματήσουν. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά για τον Atari με λαμπερά χρώματα αλλά μέτριο background, ενώ λείπει το scrolling και υπάρχει flick screen. Μέχρι και πέντε μετριού μεγέθους sprites μπορεί να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη και το γενικό animation είναι άριστο. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ποιοτικό και εθιστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	**84**



Lemmings
STOP
Save the Lemmings-
and
COMMODORE AMIGA,
COMMODORE CDTV,
ATARI ST AND PC COMPATIBLES
PSYGNOSIS
DELTA
COMPUTERS
ΤΗΛ. 58.11.532 – 58.21.347, FAX 58.20.643

ΤΙΤΛΟΣ	COLORADO
HOUSE	SILMARILS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Ακόμα ένα παιχνίδι της Silmarils που εμφανίστηκε ενάμιση περίπου χρόνο μετά από το Targhan. Οι βελτιώσεις είναι εμφανείς, αν όχι τόσο στον τομέα των γραφικών αλλά στον χειρισμό και στο βάθος της περιπέτειας. Εδώ έχουμε ένα καθαρό και με γρήγορη εξέλιξη arcade adventure που θα χρειαστείτε αρκετό χρόνο για να ολοκληρώσετε. Το θέμα του είναι σπάνιο και πρωτότυπο. Δεν είναι συνηθισμένο ένα παιχνίδι να στηρίζεται πάνω στην περιπέτεια ενός πρωτοπόρου της άγριας δύσης!

ΥΠΕΡ

- Πολύ μεγάλου μεγέθους sprites.
- Υπέροχο animation
- Πρωτότυπο και με εθιστική πλοκή
- Πολλά χρώματα στην οθόνη και άριστο 3D
- Οι οθόνες είναι ψευδοτρισδιάστατες

ΚΑΤΑ

- Ο χειρισμός είναι κάπως δύσκολος όταν πρόκειται να αλλάξετε όπλο
- Δεν υπάρχει μουσική να συνοδεύει τις κινήσεις σας
- Δεν υπάρχει scrolling

COLORADO

Το drive μουγκρίζει, μουγκανίζει και η πρώτη οθόνη που εμφανίζεται δείχνει εσάς και το (αμάν τί γαλλική μόδα είναι αυτή!!!) καπέλο σας σαν εκείνα που φορούσε ο Μπλεκ, με ολόκληρο τον σκίουρο στο κεφάλι (σύντροφοι οικολόγοι πάνω του) να κατορθώνει να μας βάλει στην ατμόσφαιρα μιας εποχής στις αρχές του 19ου αιώνα κάπου στα βάθη της βόρειας αμερικάνικης Ηπείρου. Σκοπός σας είναι να ξεφύγετε από όλους τους φυσικούς κινδύνους και ινδιάνους ώστε να βρείτε τα πλούτη των ονείρων σας. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε τον δρόμο του ποταμού όπου μέσα στην πυρόγα σας μάχεστε ενάντια σε ινδιάνους χρησιμοποιώντας το κουπί σαν ρόπαλο και αν είσαστε τόσο ικανοί προσέξτε τον καταρράκτη στο τέλος του ποταμού.

Αν όμως θέλετε να προχωρήσετε με όλα τα πιθανά όπλα, ακολουθήστε την συμβουλή μας και πηγαίνετε στην αρχή από ξηρά όπου περνώντας μέσα από τριάντα περίπου μαγευτικές οθόνες θα χτυπηθείτε με το μαχαίρι και τσεκούρι σας με ινδιάνους που έχουν ανάλογα όπλα (αλλά και τόξα ή κοντάρια).

Ομως για να καταφέρετε να γεμίσετε με σφαίρες το όπλο σας πρέπει να βρείτε την πίπα της ειρήνης και να την δωσετε στον αρχηγό της φυλής. Οι καταστάσεις που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι πρωτοπορειακές και θα χρειαστεί να πηδήξετε φαράγγια, να σκαρφαλώσετε τοίχους, να μονομαχίσετε με αετούς αλλά και να ανταλλάξετε λάφυρα στον τοπικό έμπορο παίρνοντας πυρομαχικά, δυναμίτες και δυναμωτικά φίλτρα.

Μια εξαρετική προσπάθεια που δείχνει καθαρά πόσο έχει ωριμάσει το γαλλικό software.

AMIGA

Φανερή η πείρα που απέκτησε η Silmarils με την πάροδο του χρόνου: όχι μόνο το animation είναι καλύτερο από αυτό που είχαμε δει στον Targhan αλλά και η πλοκή είναι ασυναγώνιστη. Θα τολμούσα να πω ότι μοιάζει με αυτό που έχουμε ονειρευτεί, να είναι μια μέρα οι περιπέτειες της Sierra (αποψή σου, σ.Αρ). Κάποια sprites-ανεξάρτητοι χαρακτήρες κινούνται ταυτόχρονα μαζί σας στην οθόνη μερικές φορές δίνοντας μια άλλη ρεαλιστικότητα. Μια βασική διαφορά από το Targhan είναι ότι τώρα έχουμε και βάθος στην οθόνη που είναι σε ψευ-



δοτρισδιάστατο στήσιμο και ακολουθείτε τα μονοπάτια για να βρείτε τον δρόμο σας. Πραγματικά έξυπνο και δεν χρειάζεται να περιπλανιέστε άδικα στον χώρο. Τα γραφικά χρησιμοποιούν πολλά χρώματα και το gameplay είναι πολύ γρήγορο ενώ δεν χάνετε εύκολα. Ο χειρισμός είναι άψογος με χρήση αντικειμένων μέσα από τα function keys. Η απόκριση του joystick είναι τέλεια, πράγμα που θα σας ευχαριστήσει ιδιαίτερα στις μάχες. Ο ήχος περιλαμβάνει αρκετά εφφέ, με ωραίο ήχο βαδίσματος. Πολύ καλό είναι το ότι μπορείτε να σώσετε την θέση σας στον δίσκο αλλά ξεχωρίζει κυρίως για τα μεγάλα sprites.



Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρισκόμαστε στην όχθη του ποταμού, από όπου ίσως να ψαρεύαμε αν δεν ήταν επίγουσα η φωνή του αρχισυντάκτη. Πηγαίντε όλο δεξιά, νικήστε με το μαχαίρι το ινδιάνο που θα σας επιτεθεί, συνεχίστε (είδατε πόσο απλά είναι τα πράγματα!) μέχρι να βρεθείτε σε μια οθόνη με δύο μονοπάτια.

Πάρτε το πάνω που σας βγάζει αριστερά και συνεχίστε όλο αριστερά. Πλησιάστε γρήγορα και μαχαιρώστε τον τοξότη και ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε, πάλι με το μαχαίρι έναν δυνατό ινδιάνο.Μόλις τον νικήσετε μαζέψτε το κολιέ και το δέρμα. Τώρα πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά και πάρτε το μονοπάτι με τα χαλίκια που οδηγεί πάνω στο βουνό. Περπατάτε πολύ προσεκτικά για να μην πέσετε στον γκρεμό και συνεχίστε αριστερά. Εδώ θα μπορέσετε να σώσετε αν θέλετε την θέση σας και συνεχίστε αριστερά. Στην τελευταία οθόνη θα δείτε κάτι πετρούλες. Μαζέψτε τις γιατί είναι ψήγματα χρυσού. Γυρίστε στην φωτιά (μέχρι τώρα θα έχετε δει πια ειναι η φωτιά). Οποιος θέλει μπορεί να σκαρφαλώσει στον τοίχο και να παλέψει με έναν αετό.

UPDATE

Υπάρχει και μια πολύ καλή έκδοση για τον Atari που υστερεί μόνο στο ηχητικό μέρος. Αν και οι Γάλλοι φημίζονται για την μεγάλη αγορά των 8-bit, το Colorado δεν προβλέπεται να κυκλοφορήσει σε αυτούς τους υπολογιστές.

Αντίθετα οι φίλοι των συμβατών μπορούν να ορμησουν στα ράφια των καταστημάτων από σήμερα για να απολαύσουν το παιχνίδι αυτό. Προβλέπεται να κυκλοφορήσει σε Amstrad

Οι υπόλοιπα ας γυρίσουν όλο το δρόμο πίσω και δεξιά.

Περνώντας έναν ακόμα τοξότη και πηδώντας μερικά ποταμάκια (σιγανά και επικίνδυνα) θα φτάσετε στην εμπορική άμαξα!

Εδώ θα μπορέσετε να ανταλλάξετε τα αγαθά σας και μήν ξεχάσετε να πάρετε το δυναμωτικό ποτό.

Μία οθόνη δεξιά και σκαρφαλώστε στην πλαγιά. Νικήστε τον ινδιάνο και

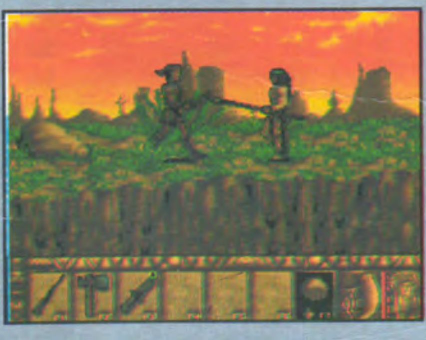


δεν χρειάζεται να πάτε αριστερά. Ολο δεξιά λοιπόν, πηδάμε τον γκρεμό και μπορούμε να σώσουμε.

Μην ανεβείτε την σκάλα αλλά συνεχίστε δεξιά. Χμμ, τα πράγματα δυσκολεύουν και πρέπει να νικήσετε πολλούς μέχρι να βρείτε την πίπα της ειρήνης!!

Την παίρνετε, επιστρέφετε πίσω και ανεβαίνετε την σκάλα. Την δίνετε στον αρχηγό που σας προμηθεύει με σφαίρες για το όπλο σας.

Είναι ώρα να πλεύσετε...





ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	AFTER THE WAR
HOUSE	DINAMIC
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Ετος 2019: Η πόλη του Μανχάτταν είναι κατεστραμένη μετά από έναν πυρηνικό πόλεμο. Μέσα από τα ερήπεια εμφανίζεται ένας ήρωας, ο Jonathan Rogers, γνωστός και ως Jungle Rogers, ο βασιλειας της ζούκλας της πόλης. Σκοπός σας να τον οδηγήσετε μέχρι την εξέδρα εκτόξευσης απ'όπου θα καταφέρει να δραπετεύσει στο διάστημα. Για να το κατορθώσετε αυτό πρέπει να διασχίσετε ολόκληρη την πόλη αντιμετωπίζοντας όλους τους κινδύνους. Ποιούς κινδύνους;;

AFTER THE WAR

Μα φυσικά υπάρχουν παγίδες και πολλά αντίπαλα sprites να νικήσετε, οπλισμένα και άοπλα, ενώ ο μεγαλύτερος κίνδυνος προέρχεται από την ραδιενέργεια που γεμίζει τον χώρο και αυξάνεται το ποσοστό της μέσα στο σώμα σας και αν περάσει πολύς χρόνος τότε χάνετε ανεξάρτητα από τα χτυπήματα που έχετε δεχτεί. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει τελικά ένας έμμεσος περιορισμός που σίγουρα θα σας κάνει να παίζετε πιο γρήγορα, δηλαδή μετά από λίγο πολύ καλύτερα. Οπως πρέπει να έχετε καταλάβει μέχρι στιγμής το παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο beat'em up που σας φέρνει αντιμέτωπους με όλα τα όντα, ανθρώπινα και μη, που στρέφονται εναντίον σας. Ετσι θα χρειαστεί να εξουδετερώσετε πανκς, αστυνόμους, σκυλιά, sprites που σας χτυπούν με αλυσίδες ή σας πυροβολούν, άλλοι που τρέχουν πάνω σε scate- boards και θέλουν να σας χτυπήσουν με ρόπαλα, για να φτάσουμε στα προχωρημένα επίπεδα όπου υπάρχουν ρομποτ με lasers και άνθρωποι με πτητικές μηχανές ώστε να σας χτυπούν από παντού. Φυσικά (όπως επίσης έπρεπε να περιμένετε) στο τέλος του κάθε level υπάρχει ο μεγάλος, πολύ μεγάλος και άριστα animated ενώ βγάζει κάποιους ενοχλητικούς και ανάγωγους ήχους. Για να νικήσετε έχετε στην διάθεσή σας μερικές γροθιές και κλωτσιές ενώ μπορείτε να μαζέψετε τα διάφορα αντικείμενα που αφήνουν πίσω τους οι αντίπαλοί σας. Αυτά μπορεί να είναι αλυσίδες, ρόπαλλα, πιστολια, ακόμα και πολυβόλα. Για την αντοχή σας





και την ραδιενέργεια μπορείτε να βρείτε στον δρόμο σας μερικά power ups που θα σας βοηθήσουν. Το gameplay πλαισιώνεται από μια πολύ καλή τεχνική που περιλαμβάνει: άριστη απόκριση χειρισμού που συνοδεύεται από τέλειο animation και καλό scrolling πάνω σε ένα πολύ λεπτομεριακό background από κατεστραμένες πόλεις και εσωτερικά κτηρίων που μερικές φορές μοιάζουν -σαν ιδέα- με αυτά του Eswat. Το μόνο παράπονο που έχουμε είναι ότι τα χρώματα είναι κάπως σκοτεινά πράγμα που σημαινει ότι μερικές λεπτομέριες χάνονται ή γίνονται πολύ κουραστικές ορισμένες οθόνες (πράγμα που μας δυσκόλεψε και στην φωτογράφιση...) Το μέγεθος των sprites είναι απόλυτα ικανοποιητικό ενώ η ικανότητά σας να ανεβαίνεται επίπεδα στην οθόνη ανεβάζει πολύ την εθιστικότητα. Το μέγεθος της οθόνης είναι πολύ μεγάλο και ο ήχος έχει καλύτερες φωνές παρά ήχους και μουσική. Οσοι από εσάς θέλουν κάτι δυνατό και αρκετά διαφορετικό στον χώρο των beat'em up να μην το χάσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**86**

S I M U L A T I O N

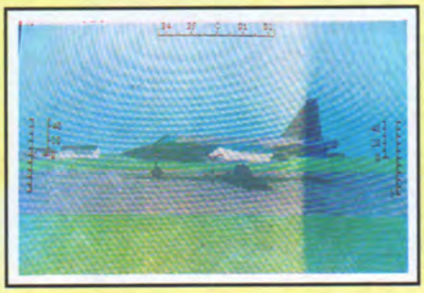
ΤΙΤΛΟΣ	STORMOVIK
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	9500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

STORMOVIK SU 25

Αρκετά χρόνια τώρα οι κατασκευαστές εξομοιωτών έδειξαν την προτίμησή τους στα δυτικά πολεμικά αεροσκάφη, και αυτό για δύο κύριους λόγους: Πρώτον διότι απευθύνονται στο αγοραστικό κοινό του δυτικού κόσμου και με διάφορους εθνικούς συνειρμούς δημιουργούσαν την επιθυμητή εθιστικότητα, και δεύτερον διότι δεν υπήρχε αντικειμενική πρόσβαση στα σχέδια της Σοβιετικής αεροπορίας και σε τεχνικές λεπτομέρειες.. Τα τελευταία χρόνια όμως, μετά τις γρήγορες πολιτικές εξελίξεις, όλο και περισσότεροι "ανατολικοί" εξομοιωτές εμφανίζονται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	83
ΓΕΝΙΚΑ	**84**

Το SU 25 που χαϊδευτικά ονομάστηκε STORMO-VIK είναι ένα αεροσκάφος ειδικά κατασκευασμένο για επιθέσεις εδάφους αλλά και ικανό να αντιμετωπίσει κινδύνους από αέρα. Θεωρείται μάλιστα τουλάχιστον ισάξιο με το A-10 σε αποστολές εδάφους. Οπως όλοι οι σύγχρονοι εξομοιωτές ξεκινούν δίνοντας το όνομά σας ή επιλέγετε έναν έτοιμο πιλότο. Υστερα διαλέγετε την χρονική περίοδο, από το 1990-1993, βλέποντας τα παγκόσμια γεγονότα. Υπάρχουν δεκάδες αποστολές περιλαμβάνοντας αναγνώριση στόχων, καταστροφή βάσεων τρομοκρατών, βύθιση πλοίων, βομβαρδισμό πυροβολικού και πολλές ακόμα πρωτότυπες αποστολές. Βέβαια κάπου μπερδεύονται και οι δυνάμεις του ΝΑΤΟ αλλά όλα αυτά είναι υποθετικά. Είναι ώρα για breaffing, που θα σας δώσει όλες τις αναγκαίες πληροφορίες για την αποστολή σας, με λεπτομέρειες για τις καιρικές συνθήκες. Υστερα πρέπει να εξοπλίσετε το σκάφος σας μέσα από δέκα είδη πυραύλων και βομβών, αριθμός που ποικίλει ανάλογα με τον βαθμό σας. Ευτυχώς τα σχετικά άγνωστα πολεμοφόδια περιγράφονται αναλυτικά στο manual, για το οποίο προσθέτουμε επί τη ευκαρία ότι μπορεί να μην συγκρίνεται με τα manuals της Microprose, αλλά είναι 60 σελίδες με πολλά στοιχεία για τον χειρισμό και για ΝΑΤΟϊκά και Σοβιετικά οχήματα. Ο χειρισμός είναι πολύ καλός και μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πληκτρολόγιο, joystick ή mouse. Οπως μπορείτε να φανταστείτε χρειάζονται ένα σωρό ακόμα πλήκτρα για ρύθμιση ισχύος, ραντάρ, άμυντικά συστήματα και για να μπορέσετε





να δείτε από έξω και από συνολικά έντεκα (11) οπτικές γωνίες! Ετσι έχουμε έναν ολοκληρωμένο εξομοιωτή, με επιθέσεις εδάφους και αερομαχίες, όλες τις θέσεις πτήσης, ανεφοδιασμό στον αέρα... Το κόκπιτ που θυμίζει κάπως ελικόπτερο, είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένο και περιέχει όλα τα όργανα που έχουμε συνηθίσει αν και μπορεί να μην σας φανεί τεχνολογικά εξελιγμένο σε σύγκριση με ένα F-16.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

3D πολυγωνικά γραφικά με 256 χρώματα γεμίζουν την οθόνη σας αν έχετε VGA ή κάποια ανάλογη κάρτα αλλά σε χαμηλότερες αναλύσεις τα πράγματα δεν είναι τόσο καλά, ιδίως στην απεικόνιση του εδάφους. Η κίνηση είναι γρήγορη και τα sprites εμφανίζονται αρκετά συμπαγή. Οι εκρηξεις είναι επίσης πολύ καλές αλλά ο ήχος είναι απλός αν δεν διαθέτετε μια από τις πιο διαδεδομένες κάρτες ήχου (Adlib, Tandy). Γενικά είναι ένας εξομοιωτής πάνω από το μέτριο που οι φανατικοί του είδους δεν πρέπει να χάσουν.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Αν και όλα τα αεροπλάνα είναι πάνω-κάτω ίδια, ας δούμε τις "αναλογίες" και επιδόσεις ενός τυπικού SU 25:

Πλήρωμα:	1
Μήκος:	15.40 μ.
Υψος:	5.35 μ.
Μήκος φτερών:	14.30 μ.
Μέγιστο ωφέλιμο Βάρος:	19820 kg
Ταχύτητα (σε επίπεδο θάλασσας):	980 kph
Απόσταση δράσης:	1100 km

ΤΙΤΛΟΣ	RORKE'S DRIFT
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	3900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

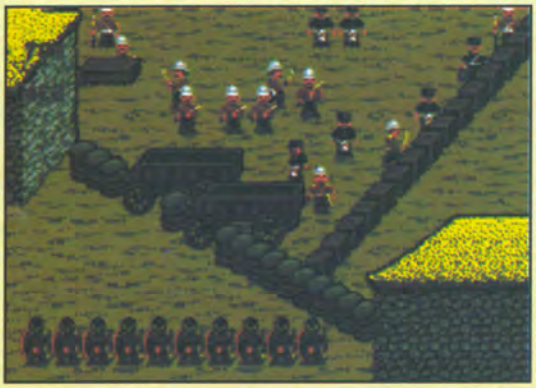


Η ιστορία δημιουργεί συχνά πολύ περίεργες καταστάσεις. Για παράδειγμα ποιός θα φανταζόταν ποτέ ότι ένα βρετανικό Τάγμα στον 19ο αιώνα θα βρισκόταν σε απελπιστική θέση πολιορκούμενο από μερικές χιλιάδες Ζουλού; Ποιός ακόμα θα μπορούσε να φανταστεί ότι εκατό χρόνια μετά θα βρισκόταν ένας προγραμματιστής που θα είχε την πρόθεση να εκμεταλευτεί το ιμπεριαλιστικό σενάριο ώστε να δημιουργήσει κάτι διαφορετικό από την πρόσφατη ιστορία της χώρας του. Το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να ελέγξετε έναν προς έναν τους στρατιώτες σας κάπου στην...

RORKE'S DRIFT



Νότια Αφρική, 22 Ιανουαρίου 1879 και ο Βρετανικός στρατός κάνει το λάθος να υποτιμήσει τις δυνάμεις των Ζουλού. Στον υπολογιστή μας ευτυχώς ο προγραμματιστής δεν υποτίμησε τον παραδοσιακό τρόπο δημιουργίας των strategy wargames κάνοντας απόλυτη χρήση των icons. Συγκεκριμένα υπάρχει μία εικόνα για κάθε πιθανή διαταγή, φτάνοντας στον συνολικό αριθμό των ογδόντα icons, επιτρέποντάς σας να βλέπετε οποιαδήποτε από τις οκτώ κατευθύνσεις και να αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σας ενόσο στέκεστε, είσαστε γονατιστοί, πυροβολάτε κτλ. Γιατί όπως πρέπει να καταλάβατε ήδη -αν κατάφερα να γίνω σαφής- βλέπετε από κάποια γωνία σε ψευδοτρισδιάστατο στήσιμο μέσα στο φρούριο, όλα τα κτήρια που το απαρτίζουν και τους 137 στρατιώτες



σας μαζί με όσους Ζουλού τύχει να εμφανιστούν με πλήρες animation. Κάθε sprite έχει το δικό του επίπεδο αντοχής και ικανότητας στις διάφορες συνθήκες μάχης, που μπορείτε να δείτε πηγαίνοντας στο κατάλληλο μενού. Από τους 137 στρατιώτες σας όμως οι 36 είναι πληγωμένοι και χρειάζονται ιδιαίτερη προσοχή. Οταν βέβαια υπάρχει ένας τόσο μεγάλος αριθμός sprites στην οθόνη δεν έχουμε την απαίτηση να θυμόσαστε το όνομα του καθενός απ'έξω γι'αυτό καλό θα ήταν να χρησιμοποιείτε το mouse για να ελέγχετε τα πάντα με έναν αρκετά ευέλικτο χειρισμό. Οι κανόνες του παιχνιδιού όμως είναι μια άλλη ιστορία: Κατ'αρχην πρέπει να ξέρετε ότι δεν έχετε καμία ελπίδα να κερδίσετε! Καμία; ναι καμία!!! Ετσι παίζετε μόνο και μόνο για να επιβιώσετε. Και αυτό θα το πετύχετε με το να περάσει μια ολόκληρη μέρα χωρίς να έχετε σκοτωθεί. Αν η 23η Ιανουαρίου σας βρει ζωντανούς είσαστε κερδισμένοι. Σωτήρια θα βρείτε ακόμα την δυνατότητα να σώζετε και να φορτώνετε στον δίσκο μέχρι και τρία παιχνίδια, ενώ πρωτού αρχίσει η μάχη έχετε μια περίπου ώρα εξομοιωτή στην διάθεσή σας για να ξεδιπλώσετε σωστά τους άντρες σας και να οχυρωθείτε κατάλληλα. Στον χώρο του φρουρίου μπορείτε να τριγυρνάτε διαρκώς και να διορθώνετε τις εντολές σας ενώ δύο μεταβλητές σας δείχνουν τις συντεταγμένες σας στον χώρο. Κίνηση πυροβολισμοί, μάχες σώμα με σώμα, ακούγετε καλό αλλά δεν είναι τίποτα περισσότερο από ένα action game με στοιχεία στρατηγικής. Τα γραφικά δεν ενδιαφέρουν σε ένα παιχνίδι του είδους αλλά στο Rorke's Drift είναι εξαιρετικά λεπτομερή. Ο ήχος είναι μάλλον ενοχλητικός αλλά το κύριο μειονέκτημα του gameplay είναι η πολύ αργή ταχύτητα που λίγο έλειψε να κάνει το παιχνίδι unplayable. Τελικά θα πρότεινα με επιφύλαξη μια δοκιμή από τους φίλους της στρατηγικής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΚΙΝΗΣΗ	71
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	82
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	72


COLORADO
• ATARI ST, STE
Εγχρωμο και
Μονοχρωμο
• AMIGA
• IBM PC ΚΑΙ
COMPATIBLES
• ΚΑΡΤΕΣ VGA, EGA
CGA, HERCULES
Silmarils
DELTA
ΤΗΛ.: 5811532
5821347
FAX: 5820643

COMPILATION

MULTI SPORTS

Αμερικάνικο, Αγγλικό, Γαλλικό, Καναδικό software ειναι λίγο πολύ γνωστά και στο Ελληνικό κοινό. Πόσοι όμως από εμάς έχουμε συνειδητοποιήσει ότι υπάρχουν και Ισπανικές εταιρίες κατασκευής games; Η Dinamic είναι μια από αυτές και επιστρέφει με μια από τις καλύτερες συλλογές αθλητικών παιχνιδιών που έχουν εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια στους CPC. Ας δούμε τα πέντε διαφορετικά games αναλυτικά:

ΤΙΤΛΟΣ	MULTI SPORTS
HOUSE	DINAMIC
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	3000
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

BASKET MASTER



Μαζί με το Two on Two αυτό το παιχνίδι αποτελεί το καλύτερο Basket simulation που έχει βγει ποτέ για τον Amstrad. Στο game αυτό κάθε ομάδα αποτελείται από έναν παίκτη μόνο, ένα αρκετά μεγάλο και πολύ όμορφα animated sprite. Μπορείτε να παίξετε εναντίον κάποιου φίλου σας ή του υπολογιστή και το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του είναι το replay του κάθε πόντου μεγενθύνοντας την φάση γύρω από το καλάθι και σε αργή κίνηση. Φυσικά μπορείτε να βάλετε ότι είδους γκολ θέλετε, με όποια φιγούρα, πράγμα που δίνει ποικιλία και διάρκεια στο παιχνίδι. Τα τρίποντα είναι πολύ ρεαλιστικά αλλά τα δίποντα πολύ πιο σίγουρα. Αν και μπορείτε να επιλέξετε την δυσκολία από αρχάριο μέχρι επίπεδο NBA ο αντίπαλός σας παραμένει πολύ ικανός και σας κλέβει την μπάλα με εντυπωσιακή ευχέρια ενώ εσείς δεν μπορείτε να κάνετε το ίδιο. Ακόμα ο χειρισμός θέλει αρκετή ώρα για να τον συνηθήσετε ιδίως με την ταχύτητα του παιχνιδιού. Το άψογο gameplay πλαισιώνεται από πολύ καλή απεικόνηση του χώρου, της κερκίδας, λεπτομέρεια γραφικών, τρομερή κίνηση και προσεγμένα χρώματα. Αν και δύο χρόνων παιχνίδι πολλοί φίλοι που δεν το πρόλαβαν τότε δεν πρέπει να το χάσουν ξανά.

KUNG FU WARRIOR



Καλά beat'em up έχουν αρκετό καιρό να εμφανιστούν στα 8-bit μηχανήματα αλλά το Kung fu warriors είναι ένα από τα πιο ωραία. Στηρίζεται πάλι σε μία ιστορία για Σαολιν αλλά θα μου επιτρέψετε να μην προσθέσω περισσότερα αφού το μανουαλ που συνόδευε την συλλογή ήταν γραμμένο στα Ισπανικά και δεν κατάφερα να καταλάβω πολλά! Ενα είναι σίγουρο πάντως: χρειάζεται να αντιμετωπίσετε "ένα μάτσο" κακούς για να αποφασιστεί ότι είσαστε ο νικητής στο παιχνίδι. Και ξεκινάτε με μια πρακτική εξάσκηση στα τρία όπλα. Πρώτον τα γυμνά χέρια, είναι η βάση για να γίνεται ένας καλός μαχητής. Υστερα υπάρχει ένα κοντάρι που σας επιτρέπει να χτυπάτε τους αντιπάλους σας απο μακρυά και ένα ακόμα όπλο που είναι μάλλον δύο ξύλα (όχι δεν εννοώ τα νουντσάκο!). Το κακό είναι ότι η προπόνηση δεν σας βοηθάει να γίνετε δυνατότερος ή γρηγορότερος όπως μπορεί να φανταστήκατε, επιρρεασμένοι απο το Ch. O Shaolin, αλλά απλώς σας δίνει την ευκαιρία να μάθετε τις κινήσεις. Υστερα έρχεται η στιγμή να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας μέσα σε στατικές οθόνες. Αυτοί μπορεί να είναι ένας ή δύο και επιτίθενται ταυτόχρονα με γυμνά χέρια ή με τα όπλα που αναφέραμε. Ετσι το πιο αξιοθαύμαστο πράγμα σ'αυτό το παιχνίδι είναι το animation με τις πολλές κινήσεις που υπάρχουν ταυτόχρονα στην μνήμη του υπολογιστή. Τα γραφικά είναι σε χαμηλό mode αναλυσης πράγμα που κάνει τα μετρίου μεγέθους sprites να δείχνουν περίεργα (φανταστείτε να είχατε κι εσεις μύτη φτιαγμένη από πιχελ χαμηλής ανάλυσης!). Ο ήχος είναι ικανοποιητικός και μην ξεχνάτε, όπως σε όλα τα beat'em up ο συνδυασμός κινησεων θα σας δώσει την νίκη.

ASPAR

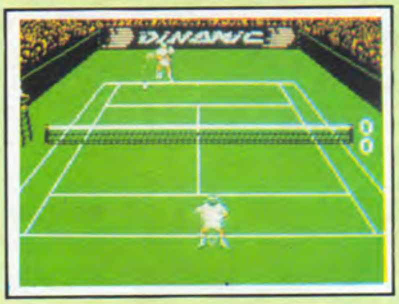
Να και ένα παιχνίδι άγνωστο στην Ελλάδα και αν σας μπερδεύει ο τίτλος είναι απλώς το όνομα ενός διάσημου οδηγού μοτοσυκλέτας. Πράγμα που σημαίνει ότι το game είναι ένας αγώνας με μηχανές και βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο από πάνω. Πρόκειται για το παγκόσμιο πρωτάθλημα όπου ξεκινάτε με qualification και μέσα στον αγώνα τρέχετε με 200



χιλιόμετρα. Υπάρχουν 12 ακόμα οδηγοί να ξεπεράσετε αλλά προσοχή στις στροφές.Το καλό είναι όμως ότι μπορείτε να βγείτε από τον αγωνιστικό χώρο, να χτυπήσετε πάνω σε λάστιχα, μπάρες και θάμνους και να μην καταστραφείτε αλλά να βρείτε το κουράγιο και να συνεχίσετε τον αγώνα. Πολύ ρεαλιστικό και δίνει διάρκεια στο παιχνίδι. Στον αγώνα μπορείτε να πάρετε πόντους για να κερδίσετε το πρωτάθλημα μέχρι και αν τερματίσετε όγδοος (γενναιόδωροι οι Ισπανοί προγραμματιστές). Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι το gameplay αλλά και οι όμορφα animated και σχεδιασμένες μηχανές (ο συνάδελφος Σεργιάννης με πληροφόρησε ότι είναι των 80cc). Αν και δεν είναι πολλές οι φορές που έχουμε δει ένα τέτοιο παιχνίδι στον Amstrad θα θέλαμε μεγαλύτερο μέγεθος οθόνης και καλύτερο χειρισμό.

TENIS PROFESIONAL

Δεν έχω ξαναδεί ένα τόσο καλό τέννις game στον Amstrad! Θυμίζει ή μάλλον είναι ένα Pro Tennis Tour στον δημοφιλή οκτάμπιτο. Κατ'αρχήν υπάρχουν όλες οι επιλογές ενός σωστού τέννις από την ένταξη του ονόματός σας, την λίστα με τους καλύτερους τενίστες, προπόνηση και τουρνουά. Υπάρχει η πολύ καλή προσπάθεια να εμφανίζεται ένας κέρσορας



που σας δείχνει προς τα πού θα πάει η μπαλιά σας. Πραγματικά καλό και ολοκληρωτικά ελεγχόμενο από εσάς. Το παιχνίδι περιλαμβάνει όλα τα πιθανά χτυπήματα και οι αντίπαλοί σας είναι αρκετά έξυπνοι αφού αμύνονται με διαφορετικές μπαλιές ανάλογα με την θέση σας. Υπάρχουν επτά ολόκληρα τουρνουά, και μπορείτε να αλλάξετε την σύνθεση του εδάφους πάνω στο οποίο θα παίξετε από χόρτο, χώμα ή συνθετικό και η δυνατότητα να επιλέξετε τον τύπο της ρακέτας που χρησιμοποιείτε ή τα αθλητικά παπούτσια. Η ακρίβεια που χρειάζεται για ένα χτύπημα μειώνει κάπως την αξία του γρήγορου χειρισμού αλλά δεν στερεί τίποτα από την αξία του παιχνιδιού. Δύο καλοσχεδιασμένα sprites που κινούνται κάπως περίεργα με σωστά διαλεγμένα χρώματα, γρήγορη μπάλλα, κανουν το παιχνίδι μια απαραίτητη αγορά.

MICHEL



Αυτό δεν είναι ακριβώς ένα παιχνίδι αλλά δύο! Το πρώτο είναι μια απλή προπόνηση με μεγάλα SPRITES όπου ξεκινάτε κάνοντας εξάσκιση στις τρίπλες, συνεχίζετε στις χαμηλές πάσσες, στα πέναλτυ κτλ. Σαν παιχνίδι δεν λέει τίποτα αλλά έχει πολύ καλά γραφικά και μια άριστα digitised φωτογραφία του Michel. Το ποδοσφαιράκι τώρα: χμμ... μοιάζει με Kick off αφού βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο από πάνω. Ομως οι ομοιότητες σταματούν εδώ. Μπορείτε να έχετε την μπάλα στα πόδια σας και να κάνετε μια επίθεση χωρίς ο αντίπαλός σας να την κλέβει εύκολα, αλλά προσπαθήστε να δωσετε μια πάσσα και θα δείτε πόσο δύσκολο για μια ομάδα είναι να γίνει Ρεαλ! Εξάλλου στο πράσινο μόνιτορ είναι πραγματικά δύσκολο να βρείτε τους συμπαίκτες σας αλλά με μερικά βελάκια φαίνεται καθαρά το δικό σας ανθρωπάκι.

Το πρόβλημα λύνεται από τα μπόλικα χρώματα που χρησιμοποιούνται ενώ η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική όπως φυσικές είναι και οι διαστάσεις των sprites σε σχέση με το γήπεδο.

Μπορεί να μην είναι ότι καλύτερο θα μπορούσε αλλά τουλάχιστον τώρα ο CPC έχει ένα δεύτερο καλό ποδοσφαιράκι μετα το Microprose Soccer.

	BASKET MASTER	TENIS	ASPAR	MICHEL	KUNG FU WARRIORS
ΓΡΑΦΙΚΑ	85	88	82	79	81
ΚΙΝΗΣΗ	90	88	83	83	91
ΗΧΟΣ	88	85	88	67	67
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81	84	77	80	93
ΠΛΟΚΗ	84	89	81	78	82
ΠΑΚΕΤΟ	75	75	75	75	75
ΑΝΤΟΧΗ	92	92	83	83	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92	92	92	92	92
ΓΕΝΙΚΑ	**88**	**87**	**82**	**78**	**84**

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	DICK TRACY
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

60 επίπεδα δράσης από τους σκοτεινούς και επικίνδυνους δρόμους της κινηματογραφικής ταινίας μας φέρνει αυτό το παιχνίδι που το περιμέναμε από την Disney Software αλλά μας ήρθε από την γαλλική Titus. Εχετε να αντιμετωπίσετε τους μεγάλους κακούς της ταινίας με γυμνά χέρια και όπλα αλλά η αναμέτρηση με αυτούς θα γίνει μετά από την νίκη σας πάνω σε πολλούς μπράβους. Οι εφημερίδες θα γράψουν τα κατορθώματά σας την επόμενη μέρα αλλά δεν ξέρω κατά πόσο θα σας ικανοποιήσει αυτή η μεταφορά. Διαβάστε λοιπόν για να μην κάνετε κανένα λάθος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	39
ΚΙΝΗΣΗ	43
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	56
ΠΛΟΚΗ	69
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	56
ΓΕΝΙΚΑ	**46**

DICK TRACY





Στην ταινία θα μπορούσαμε να πούμε ότι έφταιγε η Madonna, αλλά στην Amiga δεν υπάρχει καμία δικαιολογία να σώσει το παιχνίδι!

Πώς, δεν πιστεύετε ότι είναι ένα απαίσιο game; Καλά θα σας δώσω μερικά επιχειρήματα αφού σας πω μερικά λόγια για το gameplay: Κατ' αρχήν το σενάριο ακολουθεί πιστά την υπόθεση της ταινίας όπου ο Dick μάχεται με κα-



κούς και αρχικακούς που μπαίνουν και βγαίνουν από την φυλακή με άνεση αλλά μην περιμένεντε να είναι και κάποιο σπουδαίο arcade adventure!

Είναι απλώς ένα shoot'em up που δεν αλλάζει και πολύ στυλ παρόλα τα επίπεδα που περνάτε.

Οποιος έχει δει την ταινία θα γνωρίζει ότι έχουν χρησιμοποιηθεί λίγα χρώματα και υπήρχε μια προτίμηση στο κίτρινο.

Αυτό έγινε και στο παιχνίδι όπου τα περισσότερα background και ο Dick είναι στα κίτρινα.

Ομως η τεχνική πλευρά του θέματος είναι εξοργιστική: χρησιμοποιούνται μόνο οκτώ (8) χρώματα στην οθόνη,πράγμα που δίνει μια εμφάνιση spectrum στο παιχνίδι!!! και φυσικά δεν ικανοποιεί τους χρήστες της Amiga.

Είπαμε να σεβαστούμε την εμφάνιση του κινηματογραφικου Dick Tracy αλλά για χάρη των gamers θα έπρεπε να χρησιμοποιηθούν τουλάχιστον τέσσερις αποχρώσεις του ίδιου χρώματος για να έχουμε τελικά 32 στην οθόνη. Μου φαίνεται ότι η Titus βιάστηκε υπερβολικά να τελειώσει το παιχνίδι, για να μην ξεφύγει από την παγκόσμια διαφημηστική καμπάνια που συνόδευε το έργο. Τα τεχνικά μειονεκτήματα συνεχίζουν με την έλλειψη scrolling παρόλο που οι οθόνες κλείνουν και ανοίγουν χωρίς καθυστέρηση ενώ υπάρχει κάποιο ενοχλητικό colision detection που μας έβαλε μερικές φορές σε σκέψεις αν το παιχνίδι ήταν φτιαγμένο σε... Basic. Η εταιρεία μας διαβεβαιώνει (στο πίσω μέρος του πακέτου) ότι το animation είναι ομαλό, αλλά τα ματάκια μας είδαν πολύ διαφορετικά πράγματα: ο Dick κινείται βέβαια γρήγορα αλλά με λίγα frames και σπαστή κίνηση που κάνει ακόμα και τον χειρισμό δύσκολο.

Αφήστε που οι γροθιές σας δεν είναι καθόλου πειστικές ενώ όταν χρησιμοποείτε πιστόλι είναι σα να ρίχνετε ακτίνες laser!

Τα υπόλοιπα sprites βρίσκονται στο ίδιο χάλι με μέτριο μέγεθος και λίγο animation όταν εμφανίζονται τα αυτοκίνητα. Ο ήχος είναι πολύ καλύτερος από την υπόλοιπη τεχνική, όχι τόσο στα εφφέ αλλά στην μουσική που έχει ένα άριστο θέμα από το έργο με πολύ καλή απόδοση.

Οι στατικές οθόνες και οι animated είναι αρκετά καλές αλλά δεν προσθέτουν στην αίσθηση του gameplay που είναι επαναλαμβανόμενο και μερικές φορές γίνεται ακόμα και unplayable.

Και μην ξεχνάτε όλα αυτά δεν τα είπαμε για την έκδοση του spectrum αλλά για την Amiga, πράγμα που σημαίνει...

ΤΙΤΛΟΣ	TARGHAN
HOUSE	SILMARILS
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Πάλι Γαλλικό software, αλλά πρέπει να έχετε συνηθίσει πια. Είπαμε, ποιότητα, πρωτοτυπία και σωστός προγραμματισμός είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Αλλά η κατασκευάστρια εταιρεία του Targhan έχει σαν γνώρισμα άλλα δύο βασικά στοιχεία: Τεράστια sprites και arcade adventure στοιχείο για όλους. Το συγκεκριμένο παιχνίδι απευθύνεται όμως σε "άγριους" gamers: ναι ένα φοβερό Slash'n Beat'em up.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	69
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

TARGHAN

Το Targhan πάντα μου θυμίζει την εποχή των computer games πριν από τον ερχομό του Shadow of the Beast. Και αυτό διότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί ποτέ στα 16-bit με backgrounds και χαρακτήρες που συναντάμε στα coin-op. Και μη μου πείτε ότι έχετε δει ποτέ καλύτερα σχεδιασμένους ουρανούς, με πιο τέλεια διαλεγμένα χρώματα ή ατμόσφαιρα!

Η κινηματογραφική εμφάνιση του Targhan στις οθόνες των υπολογιστών άρχισε, με ένα κλασικό σενάριο: σε ένα χωριό γεννιέται ένα παιδάκι (βρέφος, μωράκι, μπέμπης ή αρχισυντάκτης) που είχε την ευτυχία να ονομαστεί Targhan,



το οποίο στην γλώσσα των προγόνων του σημαίνει "αυτός που θα επιστρέψει" (εξακολουθώ να προτιμώ το Νίκος). Οπως σε όλα τα παιδιά έτσι και στον Targhan άρεσε να ακούει τους μύθους που ο μάγος Athna-an διηγόταν (αλλά έβρισκε και λίγο χρόνο να διαβάσει τα τεύχη του USER). Οταν πλέον μεγάλωσε ο Targhan, ήρθε και η στιγμή να αντιμετωπίσει τον Evil One που μεταφράζεται σαν "Ο μεγάλος κακός με την τρομερή κακία!".

Ετσι ο ήρωας μας αποφασιστικά παίρνει το πελώωωωωριο σπαθί του και απευθύνει τα τελευταία ηρωϊκά λόγια στους συγχωριανούς του: "νημ άτεφ ρίχως μέναε, νεδ αθ γήσωαρ" των οποίων το βαθύ νόημα θα δείτε μόλις αναγραμματίσετε την πρόταση. Υστερα έφυγε για την ανατολή. Και εμείς μείναμε με το ένα χέρι στο joystick και το άλλο στα σούρικεν που βρίσκουμε στον δρόμο. Αν είσαστε φίλος των Beat'em up και δεν έχετε το πρόγραμμα τρέξτε να το



αγοράσετε ή αλλάξτε το όνομά σας σε..(ΛΟΓΟΚΡΙΘΗΚΕ).

(Ζητούμε συγνώμη από τους αναγνώστες μας και υποσχόμαστε να μην ξαναγράψει κείμενο το παιδί που κολλάει μπρίκια Σ.Αρ).

Η έκδοση για Amiga είναι άριστη με καταπληκτικά γραφικά, τεραστίου μεγέθους sprites και κίνηση στο βάθος με τα ροζ σύννεφα (θα βάλω τα κλάματα Σ.Αρ).

Το animation είναι εξαιρετικό σε σχέση με το μέγεθος ενώ υπάρχουν πολλές και φυσικές κινήσεις (σπαθιές πάνω κάτω, σκαρφάλωμα σε σχοινιά, άλματα) αλλά και οι αντίπαλοί σας (πολεμιστές ή τεράστια τέρατα) έχουν πολύ καλές κινήσεις, και οι περισσότερες συνοδεύονται από ηχητικά εφφέ. Ξεχωρίζει όμως, για την... Ελληνικότητά της, η κραυγή του Targhan "Αγιελλα", με το λάμδα τονισμένο βαριά. Κάποιοι σποραδικοί ήχοι πτηνών και ο βηματισμός σας, όλα άψογα digitised, τονίζουν τον ρεαλισμό.



Μόνο τεχνικό ελλάτωμα είναι η έλλειψη scrolling αλλά οι οθόνες εμφανίζονται γρήγορα. Α ναι, υπάρχει και κάποιο disk swapping παρόλο που το game είναι μόνο μία δισκέτα. Ο χειρισμός είναι άψογος και το σύνολο θα ικανοποιήσει τους φίλους του είδους.

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	ONSLAUGHT
HOUSE	HEWSON
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Βάρβαροι πολεμιστές υπήρξαν πολλοί. Μερικοί είχαν την τυχη να γίνουν computer games και η Hewson δεν αρνήθηκε ποτέ την βοήθειά της σε αυτό τον τομέα.
Είχε δείξει πάντα μια προτίμηση σ'αυτού του ειδους τα games (θυμηθείτε και το άριστο Stormlord) ενώ ξέρει να ντύνει τα παιχνίδια του είδους με ποιότητα αλλά και την σχετική πρωτοτυπία μαζί με λαμπερά γραφικά. Ακόμα και θεούς έχει επικαλεστεί η εταιρεία για να εμπλουτίσει το gameplay...

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**72**

ONSLAUGHT

Η χώρα του Gargore είναι ένα σύνολο από αντιμαχόμενα βασίλεια που το καθένα διαθέτει τον δικό του στρατό. Παρόλα ταύτα ακόμα και τα δυνατότερα βασίλεια φοβούνται τους "fanatics" δηλαδή τους τρομερούς μανιακούς μοναχικούς πολεμιστές που ζουν μόνο για την μάχη και την κατάκτηση και ο κόσμος τους θυμάται για τα τρομερά κατορθώματα και τις υπερφυσικές πράξεις τους! Σ'αυτό το παιχνίδι παίρνετε τον ρόλο ενός μανιακού πολεμιστή με μαγικές δυνάμεις και την δύναμη ενός ολόκληρου στρατού. Αυτό που ακολουθεί είναι η πρώτη εισαγωγική οθόνη, εξαιρετικά εντυπωσιακή και το αρχικό μενού που σας επιτρέπει να καθορίσετε αν παίζετε με joystick ή πλήκτρα, το επίπεδο δυσκολίας ανάμεσα σε δύο, αν θα υπάρχουν ηχητικά εφφέ ή μουσική. Τέλος επιλέγετε την κατάσταση του χειρισμού μέσα στο παιχνίδι δηλαδή σε TUTOR μαζεύετε από το δρόμο, χρησιμοποιείτε τα αντικείμενα αυτόματα αλλά δεν έχετε ελπίδες να μπείτε στο Hi Score. Στο Assist mode διαλέγετε τα αντικείμενα ελεύθερα για να τα χρησιμοποιήσετε αλλά τα μαζεύετε με δική σας πρωτοβουλία. Στο Human mode τα κάνετε όλα μόνος σας... Το παιχνίδι είναι ένα μείγμα arcade shoot'em up δράσης με left to right platform επίπεδα! Αυτό γίνεται με τον εξής απλό τρόπο: το παιχνίδι περιλαμβάνει και κάποιο adventure αφού ξεκινάτε από έναν χάρτη και διαλέγετε σε πιό βασίλειο θα επιτεθείτε. Αυτό είναι το ένα μέρος του παιχνιδιού. Τα άλλα δύο επίπεδα ειναι μία μονομαχία με τον στρατηγό του βασιλείου, που είναι ένα περίεργο ον με μεγάλο κεφάλι και τέσσερα μακρουλά χέρια που ρίχνουν βολές. Το καταπληκτικότερο είναι βέβαια το Left to right scrolling επίπεδα όπου σαν ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένο sprite με άρι-

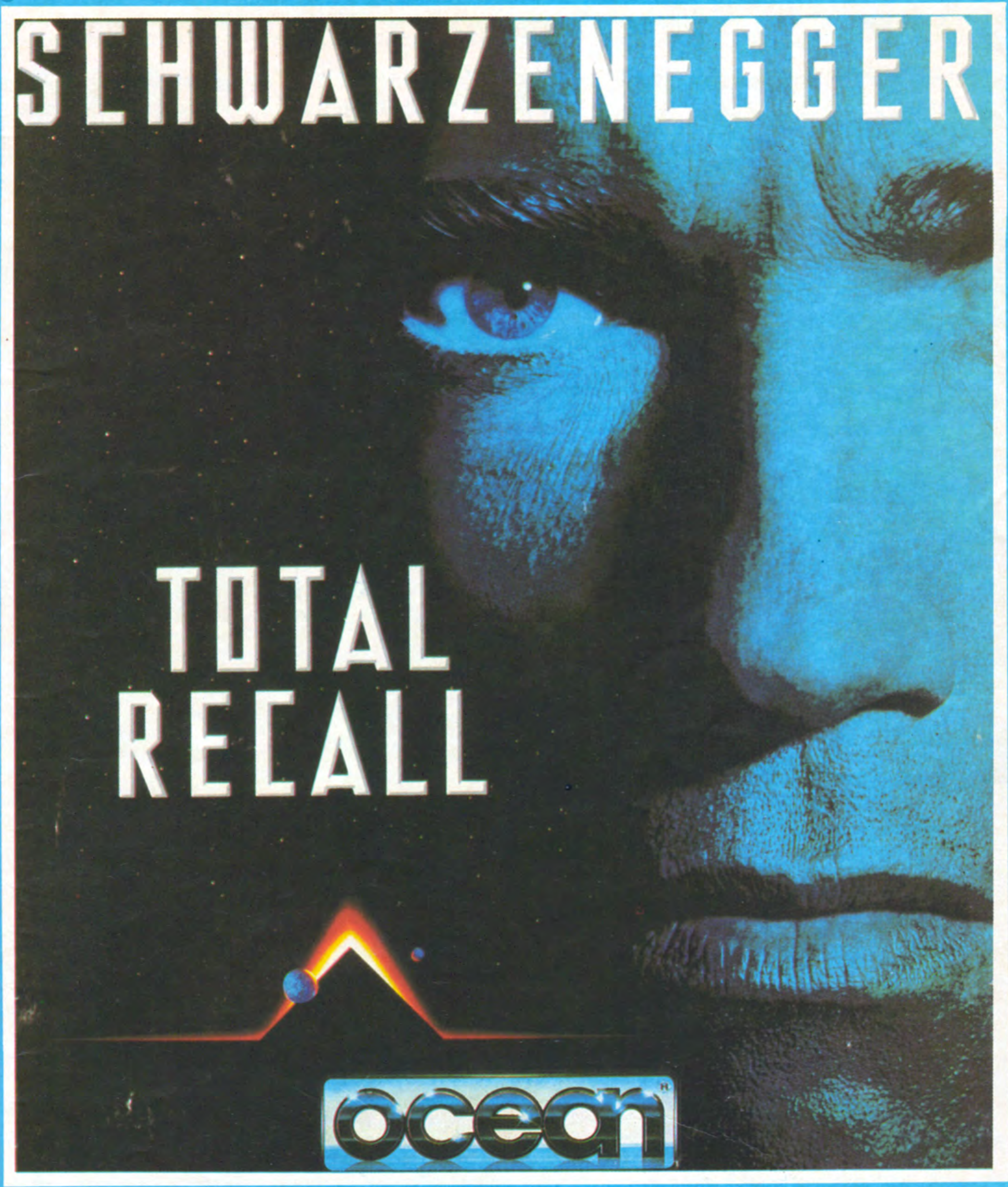


στο animation αντιμετωπίζετε δεκάδες εχθρούς μεγάλης ποικιλίας που μας αναγκάζει να ξανασκευτούμε τις δυνατότητες των συμβατών. Η έκταση του παιχνιδιού είναι πραγματικά μεγάλη με πολλές πολλές μάχες και αμέτρητους στρατούς μέχρι να καταλάβετε την εχθρική θέση. Τα όπλα που έχετε στην διάθεσή σας είναι ένα ρόπαλο, το άλμα σας και οι μαγικές σας δυνάμεις που ανατινάζουν τους εχθρούς σας όταν χρησιμοποιείτε κάποια περγαμηνή. Τα εχθρικά sprites έχουν μορφές και δυνάμεις όπως περιγράφονται στο αναλυτικότατο manual, μάγων, ιπποτών, ροπαλοφόρων, πολεμιστών με δόρατα, αλλά και καζάνια με καφτό λάδι



και κανόνια... Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι το εξωπραγματικό! ΣΕ CGA η εμφάνιση του παιχνιδιού ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ EGA ενώ υποστηρίζεται και η VGA. Ομως το πιο εντυπωσιακό είναι το animation που για πρώτη φορά είναι τόσο καλό σε PC και γεμίζει την οθόνη με κίνηση και εκρήξεις. Το scrolling είναι επίσης άριστο και γρήγορο ενώ ο ήχος μας άφησε άριστες εντυπώσεις.




SCHWARZENEGGER
TOTAL
RECALL
ocean

Μπορεί τα μέχρι στιγμής παιχνίδια που έχουν βγει -σε cartridges- για το νέο μηχάνημα της Amstrad και την παιχνιδομηχανή GX-4000 να είναι μάλλον μέτρια έως άσχημα ή απλές μεταφορές από το παιχνίδι στην δισκέττα. όμως τα δυο games που φιλοξενούμε σήμερα κάνουν χρήση των νέων δυνατοτήτων αυτών των μηχανημάτων. Και τα δύο μάλιστα είναι συνέχειες πετυχημένων εμπορικά και ποιοτικά games:

GAMES ΚΑΙ GX-4000

CRAZY CARS

ΤΙΤΛΟΣ	CRAZY CARS
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	12.000
TEST	CPC PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Αυτό το παιχνιδάκι ήταν ένα από τα ωραιότερα που έχουν εμφανιστεί από τεχνικής άποψη στους CPC και η Titus δεν έχασε την ευκαιρία να δείξει ότι η Γαλική ποιότητα μπορεί να εγκλωβιστεί μέσα σε ένα cartridge. Ας δούμε όμως την υπόθεση: Αυτή τη φορά βρίσκεστε στο τιμόνι μίας Ferrari F40 και σε μια άνιση μάχη ενάντια στον χρόνο για να συλλάβετε τους κλέφτες ενός αυτοκινήτου. Για την ακρίβεια πρόκειται για ολόκληρη σημορία η οποία αποτελείται από διευθαρμένους αστυνομικούς. Καθώς αρχίζετε το ξέφρενο κυνηγητό μέσα σε τέσσερεις Βορειαμερικάνικες πολιτείες κάποιοι τίμιοι αστυνομικοί οι οποίοι δεν πιστεύουν εσάς προσπαθούν να σας κλείσουν τον δρόμο με τα περιπολικά (ιδίως όταν περνάτε από την περιοχή τους με 320 χιλιόμετρα...) Πατώντας ένα κουμπάκι στο joypad μπορείτε να δείτε τον χάρτη της περιοχής και την θέση σας έτσι ώστε να κανονίσετε την πορεία σας. Το ωραίο είναι ότι οι αυτοκινητόδρομοι που εμφανίζονται στους χάρτες είναι οι αληθινοί που υπάρχουν στις Ηνωμένες Πολιτείες! Προσέξτε, ο συντομότερος δρόμος δεν είναι πάντα και ο πιο εύκολος αφού εκεί παραμονεύουν οι περισσότεροι αστυνομικοί. Ευτυχώς ένα ραντάρ σας δείχνει που βρίσκονται οι περίπολοι. Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι ο χρόνος αρχίζει την αντίστροφη μέτρηση και όταν φτάσει στο μηδέν χάνετε μία ζωή. Ο χειρισμός περιλαμβάνει επιτάχυνση, φρένα, δύο ταχύτητες με αρκετά μεγάλη ταχύτητα και αμεσότητα απόκρισης οι οποίες όμως δεν θα σας σωζουν πάντα από την σύγκρουση και καταστροφη πάνω σε αυτοκίνητα, ή χτυπήματα σε στύλους και δέντρα. Η τεχνική πλευρά του παιχνιδιού είναι στα επίπεδα του Fire and forget II: καταπληκτικά γραφικά με πολλά χρώματα στον ουρανό και σε μεσαία ανάλυση με 32 χρώματα συνολικά στην οθόνη (16 για τα sprites και 16 για τα background). Το αυτοκίνητο που ελέγχετε ειναι ένα μεγάλο sprite με καλό και πλούσιο animation. Στα ίδια επίπεδα είναι και τα αντίπαλα αυτοκίνητα ενώ το υπόλοιπο background είναι μάλλον φτωχό σε απεικόνιση, κίνηση και χρώματα.



Ικανοποιητικό είναι το full screen μέγεθος των στατικών οθονών αλλά η ταχύτητα και το gameplay δεν είναι ικανά να σας κρατήσουν πολλές ώρες στο μόνιτορ παρόλο που ο stereo ήχος είναι καλός.

Είναι φανερό ότι χρησιμοποιήθηκε ακριβώς ο ίδιος source code για τα δύο αυτά παιχνίδια. Να υπενθυμίσουμε εδώ ότι το ίδιο cartridge μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την κονσόλα GX-4000 και από τον CPC PLUS.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	59
ΓΕΝΙΚΑ	78

ΤΙΤΛΟΣ	FIRE AND FORGET II
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	12.000
TEST	AMSTRAD PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

FIRE FORGET II

Η τρίτη διεθνής Διάσκεψη Ειρήνης πρόκειται να γίνει φέτος στην Megapolis (όπως λέει τουλάχιστον το σενάριο του παιχνιδιού). Παρόλα ταύτα οι αρχές ανησυχούν καθώς έχουν ειδοποιηθεί ότι μια επικίνδυνη ομάδα τρομοκρατών κατευθύνεται προς την πόλη με σκοπό να την καταστρέψει και να σκοτώσει συνέδρους και βιομηχάνους, που έχουν μαζευτεί για την διάσκεψη. Για μια ακόμα φορά είσαστε οι τελευταία ελπίδα της κυβέρνησης. Οδηγώντας το Thunder Master II, υπάρχει λίγος χρόνος για να δράσετε καθώς οι τρομοκράτες πλησιάζουν ταχύτατα την πόλη. Ας ρίξουμε μια ματιά όμως πρώτα απ'όλα στο σκάφος σας. Αποτελεί μια βελτιωμένη μορφή του σκάφους που είχαμε στο πρώτο παιχνίδι με... Α, ναι είναι αυτοκίνητο κατ'αρχήν που έχει μεγάλη ιπποδύναμη, τρομερή ταχύτητα, ευελιξία, ένα όπλο που ρίχνει σφαίρες πολυβόλου, και πυραύλους που χτυπούν τον κοντινότερο εχθρικό στόχο. Μια ευχάριστη προσθήκη είναι αυτή που σας επιτρέπει να μεταμορφωθείτε σε ιπτάμενο όχημα για μερικά δευτερόλεπτα και να αντιμετωπίσετε επικίνδυνους αντιπάλους. Τα εχθρικά sprites είναι μοτοσυκλέτες, αυτοκίνητα, τζιπ, τανκς και βάρκες αλλά αυτά είναι μόνο τα συνοδευτικά των μεγάλων οχημάτων που στο τέλος κάθε επιπέδου μεταφέρει το πυρηνικό βλήμα που θα πλήξει την πόλη. Εδώ χρειάζεται προσοχή αλλά και πολλά χτυπήματα για να καταστρέψετε το μεγάλο sprite. Υπάρχει χρονικός περιορισμός για να περάσετε κάθε επίπεδο και το κακό είναι ότι αν χάσετε μια ζωή αρχίζετε πάλι από την αρχη του επιπέδου. Ευτυχώς υπάρχουν πολλές ζωές για να προχωρήσετε, αν είσαστε προσεκτικοί στο παιχνίδι.



Ο χειρισμός μέσα από τα joypads δεν είναι άσχημος, με την προϋπόθεση ότι έχετε συνηθίσει, αλλά αν βάλετε ένα πραγματικό Joystick θα δείτε μεγάλη διαφορά σε απόκριση και κυρίως ακρίβεια των κινήσεων. Τρέχοντας στον δρόμο μπορείτε και πρέπει να συλλέγετε κάποια bonus αντικείμενα όπως κουτιά κηροζίνης (κόκινου χρώματος) που σας επιτρέπουν να αυξήσετε τον χρόνο πτήσης, βαρέλια καυσίμων (μπλε), πυραύλους και αν είσαστε τόσο τυχεροι μερικές ζωές. Στα όργανα που υπάρχουν στην οθόνη μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε την απόσταση που σας χωρίζει από το μεγάλο όπλο των τρομοκρατών, τους πόντους, τις ζωές που έχετε μαζέψει καταστρέφοντας τα εχθρικά σκάφη, διάφορα μηνύματα που πιθανόν εμφανίζονται, τα καύσιμα και την κηροζίνη που σας απομένει μαζί με την ταχυτητά σας. Υπάρχουν συνολικά 48 διαφορετικά είδη οχημάτων που θα τα αντιμετωπίσετε περνώντας τα διάφορα επίπεδα.



Τα γραφικά του παιχνιδιού απέσπασαν αμέσως την προσοχή μας: Γίνεται πραγματικά χρήση των EXTRA δυνατοτήτων των νέων μηχανημάτων κυρίως στα backgrounds. Χρησιμοποιούνται 32 χρώματα σην οθόνη δίνοντας σαν αποτέλεσμα μερικά καταπληκτικά γραφικά με πολλές σκάλες στον ουρανό και καλά σχεδιασμένα sprites.

Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο σε mode χαμηλής ανάλυσης και αυτό που δεν μας ικανοποίησε είναι η ταχυτητα του παιχνιδιού και το μικρό mask οθόνης μέσα στο οποίο βλέπουμε την δράση.

Ευτυχώς οι στατικές οθόνες είναι full screen -κάτι που γίνεται για πρώτη φορά στους CPC-. Η μεγένθυνση είναι σχετικά φυσική αλλά πολλά sprites δεν είναι ευδιάκριτα. Ο ήχος έχει μερικά καλά εφφέ χωρίς να είναι τίποτα το ιδιαίτερο.

Περισσότερο όμως μας απογοήτευσε το gameplay που είναι τελικά επαναλαμβανόμενο ενώ το τεχνικό μέρος είναι καλό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	60
ΓΕΝΙΚΑ	79

COLUMNS

ΤΙΤΛΟΣ	COLUMNS
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
TIMH	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Από τότε μου δημιουργήθηκε το Tetris και μετά, ακολούθησαν πολλά Tetris-clones. Σε άλλα έπεφταν διάφορα γεωμετρικά σχήματα, ενώ σε άλλα καπέλα ή φατσούλες!!! Σε αυτή την παραλλαγή του Tetris λοιπόν, τα "αντικείμενα" που πέφτουν από τον ουρανό είναι πολύτιμα πετράδια διαφορετικού σχήματος και χρώματος. Η δυσκολία έγκειται στην ταχύτητα που πέφτουν τα πετράδια που ανεβαίνει αναλογικά με το επίπεδο που βρίσκεστε. Πέφτωντας το ένα πάνω στο άλλο, αν σχηματιστεί σειρά από τρια ή παραπάνω ιδίου σχήματος και χρώματος τότε εξαφανίζονται. Αυτά που τυχόν είταν από πάνω τους υποχωρούν και πέφτουν κάτω, με αποτέλεσμα αν κάποιο από αυτά συμφωνεί με δύο από τα κάτω να εξαφανιστούν και αυτά. Ετσι συχνά έχουμε αλυσιδωτές αντιδράσεις. Αν τώρα δεν τα καταφέρετε και γεμίσει το πηγάδι μέχρι πάνω τότε... Game Over. Το παιχνίδι έχει δύο παραλαγές: Η πρώτη είναι πανομοιότυπη με αυτή των arcades ενώ η δεύτερη ονομάζεται Flash Columns και είναι το ίδιο ακριβώς παιχνίδι με μόνη διαφορά την ύπαρξη ενός χρονόμετρου που χρονομετράει την ώρα που χρειάζεστε για να κάνετε ένα πετράδι που αναβοσβύνει, να εξαφανιστεί. Και στις δυο εκδόσεις υπάρχει επιλογή του επίπεδου δυσκολίας καθώς και τρια πολύ ωραία μουσικά θέματα για να διαλέξετε. Σημαντικό χαρακτηριστικό όμως είναι η δυνατότητα διπλού παιχνιδιού, οπότε και οι οθόνη χωρίζεται στα δυο, επιτρέποντας σε εσάς και έναν φίλο σας να παίξεται ταυτόχρονα και με έμμεσο συναγωνισμό. Τα γραφικά είναι πολύ απλά και ο ήχος είναι όμορφος ενώ η κίνηση δεν είναι στα γνωστά επίπεδα. Το ότι δεν υπάρχει ομαλότατη κίνηση όμως, δεν μπορούμε να πούμε ότι αφαιρεί και πολλά λόγω ακριβώς της ιδιαιτερότητας του παιχνιδιού. Σε ένα γενικό συμπέρασμα μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα παιχνίδι που χωρίς να βασίζεται στα εντυπωσιακά γραφικά, ήχο και κίνηση καταρθώνει να γίνεται τρομερά εθιστικό. Αν είστε λάτρεις όμως μόνο των shoot'em'ups τότε προσέξτε! ή θα σας αρέσει ή θα σας σπάσει τα νεύρα...



ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	97
ΑΞΙΑ /ΤΙΜΗ	65
ΓΕΝΙΚΑ	**97**

THE NEWS ZEALAND STORY

Συνήθως σε αυτή την στήλη, κάθε μήνα μας απασχολούνε παιχνίδια που έγιναν γνωστά στις αίθουσες των arcades.

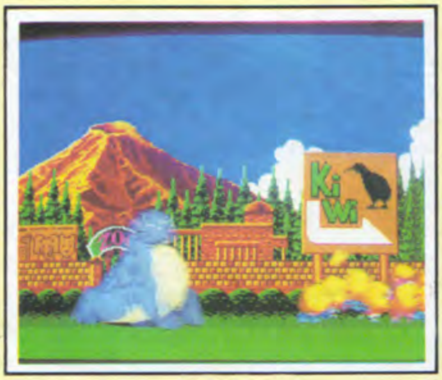
Το ίδιο και αυτό τον μήνα, μόνο που το παιχνίδι δεν θα μας "απασχολήσει" αλλά θα μας "βασανήσει". Καταλάβατε φυσικά ότι πρόκειται για μια πιστή μεταφορά του ομόνυμου coin'op. Και όταν λέμε πιστή το εννοούμε.

ΤΙΤΛΟΣ	THE NEW ZEALAND STORY
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
TIMH	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Ουτε επίπεδα δυσκολίας, ούτε sounds και color tests ούτε τίποτα!!!

Θα πρέπει και εδώ να ελέγξετε ένα μικρό kiwi* με αποστολή να σώσετε πολλά άλλα μικρά kiwis που είναι αιχμάλωτα σε διάφορα σημεία των επιπέδων. Υπάρχουν τα απαραίτητα όπλα και δωράκια που εμφανίζονται υπό την μορφή μικρών φρούτων όταν τρώτε τους αντιπάλους.

Τα γραφικά των sprites θυμίζουν άλλες εποχές (βλέπε spectrum), με αποκορύφωμα το back-ground που πρέπει στα σίγουρα να είναι digitized από σκίτσα παιδιών νηπιαγωγίου (τουβλάκια, σπιτάκια κλπ).



Οσο για την κίνηση... όλα καλά και ωραία εκτός εάν βρίσκονται πάρα πολά spri-tes στην οθόνη οπότε και το παιχνίδι γίνεται απεεεεελπιστικααααά ααααρρρρργοοοοοό.

Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι έχουμε στα χέρια μας όχι μια κακή μετατροπή ενός καλού coin'op αλλά μιά μετατροπή ενός κακού arcade.

Ενα παιχνίδι που απευθύνεται μόνο σε αυτούς που τους άρεσε το coin'op (υπάρχει κανένας;...)

*Kiwi, (εκτός από μάρκα γνωστού στιλβωτικού παπουτσιών), είναι και κάτι μικρά και συμπαθητικά πουλάκια που αν το ήξεραν ότι έγιναν τέτοιο παιχνίδι, θα είχαν τσιμπήσει τους υπεύθυνους προγραμματιστές μέχρι θανάτου.

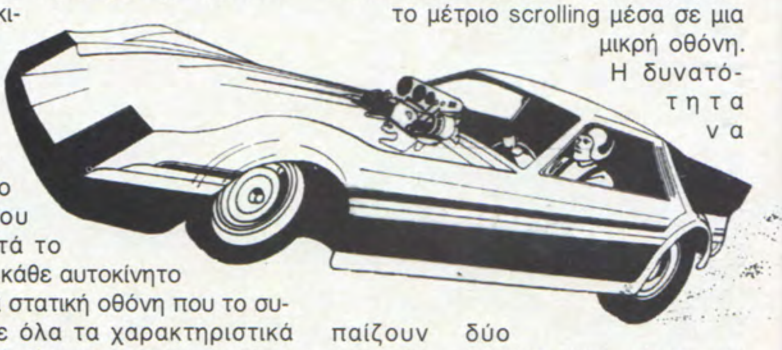
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	40
ΓΕΝΙΚΑ	**69**

SUPER CARS

Αυτοκίνητα πάλι, πολλές πίστες και δυνατότητα να αγοράζετε πιο εξελιγμένα αυτοκίνητα μετά από κάθε σας νίκη. Ναι είναι ίσως κάτι το συνηθισμένο τώρα πια αλλά δεν συνέβαινε το ίδιο και την εποχή που το παιχνίδι αυτό εμφανίστηκε στους δεκαεξάμπιτους, πριν από έναν χρόνο περίπου. Βέβαια δεν μπορούμε να κάνουμε σύγκριση με την έκδοση για Amiga, μιλώντας για τον Amstrad αφού ακόμα και ο Atari βρισκόταν στο συγκεκριμένο παιχνίδι πολύ μακριά στην τεχνική αλλά και άποψη gameplay. Το μόνο που μπορούμε να ελπίζουμε (αλλά και απαιτούμε) από την έκδοση για CPC είναι να είναι αρκετά –ανεκτά– playable το game.

ΤΙΤΛΟΣ	SUPER CARS
HOUSE	GREMLIN HOUSE
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3100
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

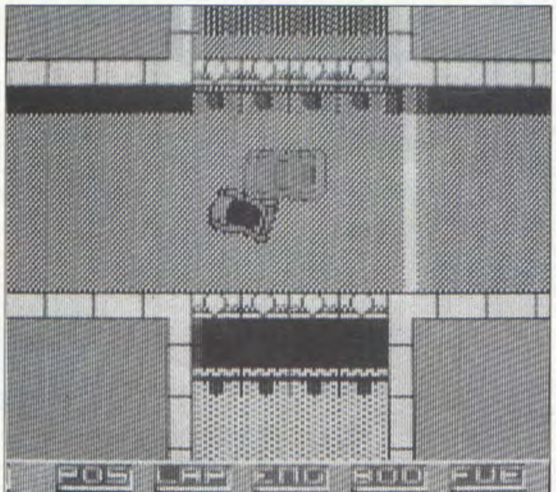
Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή: Ξεκινάτε με το ποσό των 5000 πράγμα που δεν σας δίνει και πολλά περιθώρια για την επιλογή αυτοκινήτου που θα κάνετε χρησιμοποιώντας το άσπρο χέρι που αντικαθιστά το mouse. Το κάθε αυτοκίνητο έχει και μία στατική οθόνη που το συνοδεύει με όλα τα χαρακτηριστικά του. Φυσικά όλα τα αυτοκίνητα είναι υποθετικές κατασκευές.



Οταν θα χρειαστεί να πουλήσετε ή να αγοράσετε κάποιο αυτοκίνητο μπείτε στο Sales Office. Εκεί είναι ένας επιχειρηματίας που δεν έχει όρεξη να χάνει τον χρόνο ή τα χρήματά του και δεν καταλαβαίνει από συναισθηματισμούς. Να είσαστε απλοί αλλά και μερικές σωστές κουβέντες μπορεί να κατεβάσουν την τιμή.

Πρωτού περάσουμε στον αγώνα να προσθέσουμε πως υπάρχει και το garage όπου μπορείτε να αγοράσετε έξτρα αντικείμενα για να σας κάνουν πιο γρήγορο, με μεγαλύτερη επιτάχυνση ή σταθερότητα και πυραύλους μπρος ή πίσω για να καταστρέφετε τους αντιπάλους σας. Τα περισσότερα από αυτά στοιχίζουν πολύ και είναι μίας μόνο χρήσης. Ο χειρισμός του παιχνιδιού μπορεί να σας ξενίσει λίγο αφού πρέπει να έχετε διαρκώς πατημένο το fire και κινείστε γύρω από έναν σταθερό άξονα κάνοντας αριστερά-δεξιά το joystick. Μέσα στο παιχνίδι όμως με τους δρόμους που είναι αρκετά πλατείς, τις μέτριες στροφές και κάποια εξάσκηση δεν θα έχετε προβλήματα. Μερικοί δείκτες σας υπενθυμίζουν διαρκώς την κατάσταση των καυσίμων, του αμαξώματος και της μηχανής. Στον Amstrad όλα είναι καλά αν εξαιρέσουμε τα ιδιαίτερα τετραγωνισμένα αυτοκίνητα, την αργή κίνηση και το μέτριο scrolling μέσα σε μια μικρή οθόνη.

Η δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα κάνει το gameplay πιο διασκεδαστικό αλλά ακόμα και ο ήχος είναι μέτριος. Θα πρότεινα πάντως μια δοκιμή για χάρη του εθιστικού gameplay.



ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

LOTUS TURBO CHALLENGE

Αφού κατέπληξε με την επίδοσή του στην Amiga, το Lotus Challenge ήταν φυσικό να εμφανιστεί και στους υπόλοιπους υπολογιστές και βέβαια στους CPC.

Το gameplay έχει διατηρήσει όλα τα στοιχειά που το έκαναν πρωτότυπο και ανεπανάληπτο στην Amiga: υπάρχει η δυνατότητα να παίξουν και δύο παίκτες ταυτόχρονα χωρίζοντας την οθόνη στην μέση! Μπορείτε ακόμα να διαλέξετε το μουσικό θέμα που θα συνοδεύει τον αγώνα, τον αριθμό των gran pri που χρειάζονται για να ολοκληρωθεί το πρωτάθλημα και αν ο έλεγχος των ταχυτήτων θα γίνεται μέσω του joystick ή θα ρυθμίζεται αυτόματα από το computer ανάλογα με τις στροφές του κινητήρα.

ΤΙΤΛΟΣ	LOTUS ESPRIT
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ST, CPC
ΤΙΜΗ	3100
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Ο χώρος της δράσης τώρα περιλαμβάνει πολλές χώρες με αυξανόμενη δυσκολία που δημιουργείται από στροφές, έργα στους δρόμους, σήματα, πέτρες και βράχια, ενώ όσο περνάτε γύρους, τόσο αυξάνονται το μέγεθος της πίστας με αποτέλεσμα κάποια στιγμή να κινδυνεύετε να μείνετε από καύσιμα. Αλλά γι'αυτό τον λόγο υπάρχουν τα pits. Μπαίνοντας εκεί με κάποια δυσκολία στην αρχή αυξάνονται τα καύσιμά σας ανάλογα με τον χρόνο στάθμευσής σας. Οσο εσεις βρίσκεστε εκεί βέβαια ο αγώνας συνεχίζεται...

Τα γραφικά ακολουθούν την νέα πολιτική της Gremlin με μεσαίο mode ανάλυσης, λίγα χρώματα αλλά μεγάλη λεπτομέρεια στα sprites. Η ταχύτητα κίνησης μέσα στα εξαιρετικά solid vector γραφικά, είναι πολύ γρήγορη και χωρίς τεχνικά προβλήματα, ούτε στην μεγένθυνση παρόλο που κινούνται στην οθόνη δέκα άριστα sprites.

Το background φαίνεται να κινείται παράλληλα, και ο ήχος είναι πολύ καλός. Μόνο μειονέκτημα θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι η αίσθηση του χειρισμού και η απόκρισή του ενώ είναι ικανοποιητική δεν είναι αυτή που θα θέλαμε.

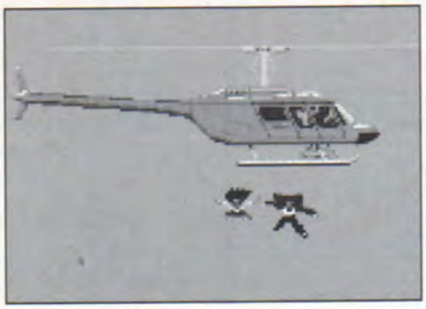
Κατά τ' άλλα είναι μία άριστη μεταφορά από ένα άριστο 16-bit game.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	85

OPERATION STEALTH

Συμβατοί και adventures, τίποτα που να μην το ξέρουμε. Η τουλάχιστον έτσι νομίζαμε. Γιατί, αυτή η μεταφορά από τους άλλους δεκαεξάμπιτους, και διατηρεί τον νέο τρόπο χειρισμού, και το σενάριο που έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίζει. Είσαστε ο μοναδικός πράκτορας John Glames, που πρέπει όχι μόνο να ανακαλύψει που βρίσκεται το κλεμένο Stealth, αλλά και να φτασει ως εκεί για να το καταστρέψει. Οι λιγοστές πρώτες πληροφορίες, σας στέλνουν να ξεκινήσετε την έρευνά σας από την Santa

ΤΙΤΛΟΣ	OPERATION STEALTH
HOUSE	DELFIN
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	5.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD



Paragua, μια Λατινική Δημοκρατία, όπου η ζωή σας δεν έχει και μεγάλη αξία. Στο αεροδρόμιο, άγνωστος μεταξύ αγνώστων, βρίσκετε ένα κέρμα, με το οποίο αγοράζετε εφημεριδα. Με τις πληροφορίες που περιέχει, κατασκευάζετε το σωστό πλαστό διαβατήριο και περνάτε ελεύθερα. Φροντίστε να πάρετε ύστερα την σωστή βαλίτσα πρωτού... όμως αυτό το σενάριο μας θυμίζει Amiga, ή και Atari! Ναι αγαπητοί μου, ναι, το παιχνίδι είναι ολόιδιο με την έκδοση για Amiga, στον τομέα της υπόθεσης, και λύνεται με τον ίδιο τρόπο ενώ δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τον χερισμό, που στα PC's είναι μπερδεμένος εξαιτίας των πολλών πλήκτρων που υπάρχουν, και θα απογοητευθούν οι καινούργοι φίλοι των adventures.

Τα γραφικά από EGA και πάνω είναι πολύ καλά, ενώ η ταχύτητα και το animation, προσθέτουν ρεαλισμό και playability. Ο ήχος βέβαια, είναι απογοητευτικός.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	88

TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.
Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!
Η διεύθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"

ATARI ST

Το παρακάτω tip (τι tip δηλαδή, ολόκληρη λύση να πούμε καλύτερα!), προέρχονται από τον φίλο μας Αρης Μπιτζιόπουλο από την ωραία Λέσβο.

MEAN STREETS

Μερικοί κωδικοί διευθύνσεων... είναι:

Όνομα		Διεύθυνση
Ron Morgan	nc	1998
Jorge Valdez	nc	4931
Brenda Perry	nc	4577
Cal Davis	nc	3720
Greg Call	nc	4753
Big Jim slade	nc	4921
Tom Griffith	nc	459
John Claus	nc	7012
Bosworth Clark	nc	9932
Sandra Larsen	nc	4599
Della Lang	nc	2111
Sam Jones	nc	0021
Larry Hammond	nc	4935
Saint Gideons	nc	3891
Law and order Party offices	nc	5037
House with nexus terminal	nc	6470
Big surf hotel	nc	5162
Frank Schimming	nc	4650
Lola Loreton	nc	4603
Apartment of Lola Loreton	nc	4605
Bus station	nc	5194
Wanda Peck (πληροφ. για την MTC)	nc	4621
Carls Linsky laboratory	nc	4675
Jorge Valdez	nc	4931
Steve Clements	nc	4680
Delores Lightbody	nc	4920
Carl Linsky house	nc	4660
Carl Linsky work	nc	4663
John Klaus	nc	7012
Maurice Gribble	nc	8231
David Pope	nc	6211
Detective smiley Monroe	nc	3614
Aaron Sternwood	nc	0439
Sony Fletcher	nc	5170
Blaze Wiener	nc	1715
Bash Dagot	nc	4657
Sylvia Linsky	nc	4421
Ron Meat	nc	4525
Jerome Milbourne	nc	4623
Ed Bradley	nc	7312
Arnold Dweeb	nc	4610
Harry Rice	nc	1231

Πιο κάτω είναι οι passcards, οι κωδικοί και οι διευθύνσεις που τις βρίσκεις.

Passcards	Passwords	Διεύθυνση (nc)
Green	Pawn	7012
Blue	Bishop	4675
Grey	King	5037
Black	rook	5194
Yellow	Queen	0021
Red	stalemate	6470
Orange	checkmate	3720
Purple	Knight	8911

Αν πάρεις αυτές τις κάρτες, τότε... nc 4550 όπου και βρίσκεται το μυστικό εργαστήριο της MTC.

Οταν πας στο secret laboratory της MTC (nc 4550) τότε θα σε πιάσουν και θα σε φυλακίσουν. Για να ξεφύγεις πήγαινε στα boxes που υπάρχουν στο δωμάτιο που θα σε βάλουν και κάνε move. Θα βρεις ένα κλειδί. Πάρτο και τώρα κάνε open. Πάρε ότι θα βρεις. Μετά πήγαινε δεξιά και πάνω. Ανοιξε το panel με το κλειδί που βρήκες και πάρε την μάσκα. Τώρα πήγαινε στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης όπου υπάρχει και ένα panel με ένα switch. Κάνε on/off στο switch. Θα προσέξεις ότι ανεβαίνει η θερμοκρασία και ανοίγει η πόρτα του καζανιού. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα βγαίνει ένας φρουρός robot αφού ανοίγει την πόρτα του δωματίου. Μην χάνεις χρόνο, τρέξε στην πόρτα πριν από αυτόν και μετά θα πας σε ένα επίπεδο left to right scrolling όπου θα πρεπει να προχωρήσεις, αφού σκοτώσεις τα robots και μετά, άμα περάσεις αυτό το επίπεδο θα βρεθείς στο Nexous.

Πατώντας το space βάζεις τις κάρτες στο computer και πρέπει να πληκτρολογείς γρήγορα τους κωδικούς. Τέλος για να πάρεις την purple κάρτα θα πρέπει να έχεις στο inventory γάντια που θα βρείς στην διεύθυνση 9932 κάτω από τον νιπτήρα.

Τώρα η purple κάρτα θα εμφανιστεί αφού μετακινήσεις το μεγάλο φυτό που βρίσκεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Επίσης από το ίδιο δωμάτιο θα πρέπει να πάρεις το pole που βρίσκεται στην ντουλάπα, για να πάρεις την orangle κάρτα από το κλουβί του γορίλα στη διεύθυνση 3720. Πρόσεξε μην κάνεις on/off το power που βρίσκεται στην ντουλάπα, γιατί θα ενεργοποιηθεί ο συναγερμός και επίσης πρόσεχε τη γυάλα, γιατί και αυτή μπορεί να ενεργοποιήσει τον συναγερμό αν κάνεις move τα πράγματα που υπάρχουν μέσα σε αυτή.

Τώρα για να σταματήσεις το συναγερμό στο δωμάτιο με την orangle κάρτα nc (3720) πήγαινε στα cages που υπάρχουν δεξιά και κάνε move. Θα εμφανιστεί ένα box. Κάνε open και θα δεις ένα switch. Τώρα on/off. Τώρα στη διεύ-

θυνση 6470 για να πάρεις την κάρτα red που υπάρχει στη γυάλα με τα πιράνχας, πήγαινε κοντά στον υπολογιστή και κάνε move στη λάμπα και πάρε το fish food. Στα γραφεία της Law and order party nc 5037 για να κλείσεις το συναγερμό πήγαινε στο workstation και κάνε move και open σε ότι υπάρχει σε αυτό. Θα βρεις ένα switch και κάνε on/off. Θα παρατηρήσεις ότι με αυτή την ενέργεια άνοιξε μια ντουλάπα. Πήγαινε εκεί και κάνε move στο shelf. Θα βρεις πάλι ένα switch και με την επιλογή on/off συναγερμός τέλος.

AMIGA

Τα παρακάτω tips από τον τακτικό πιά της στήλης Στέφανο Παπαμιχαήλ. Τον ευχαριστούμε!

VENUS THE FLYTRAP

Οι υπόλοιποι κωδικοί είναι: MERCURY (continuous flying) PLUTO (infinitive ammo) JUPITER (infinitive time) MARS (all weapons available) και για τους τελευταίους κόσμους: SATYRID LYCAENID PYRALID NOCTUID

DRAGON BREED

Κάντε Pause και έχοντας πατημένο το shift γράψτε IREM για άπειρη ενεργεια, (με το N περνάτε πίστα).

DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)

Στην εικόνα με τα σύννεφα και τους προγραμματιστές πατήστε Return και γράψτε "GET MORDROC DIRK" (με τα spaces), ύστερα πατήστε FIRE και θα έχετε το DEMO!!!

BEAST II

Μερικά passwords: ETERNITY SUNSTONE NECROPOLIS

F-29 RETALIATOR

Επειδή είναι δύσκολο να προσγειωθεί το F-29 μπορείτε να κάνετε EJECT πάνω από το διάδρομο προσγείωσης και η αποστολή θα τελειώσει σαν να είχατε προσγειωθεί.

THE IMMORTAL

Οι κωδικοί με πλήρη εξοπλισμό είναι: Level 2: 757fc10006f70 Level 3: 6e1ec21000e10 Level 4: 465fa31001eb0 Level 5: d4bfd41000eb0 Level 6: bcfef51010a41 Level 7: 6b10fb1010ac1 Level 8: e590d710178c1

DEFENDER II

Οι κωδικοί για τις πρώτες 61 πίστες είναι:
01)START 05)FLOYD 09)FURRY 13)BEAST 17)LEMAC 21)ZIPPO 25)LAZER 29)DAFAD 33)MAMOG 37)FUNKY 41)DONKY 49)KANJI 53)IRATA 57)NEURO 61)STOAT

ANDES:

Η ενέργεια αναπληρώνεται κάθε φορά που πυροβολείτε.

RAVEN:

Ενεργοποιεί τις παρακάτω εντολές μέσω του πληκτρολογίου. Πατώντας "N" προχωράς στην επόμενη πίστα ενώ πατώντας "D" πετάς τις πρώτες 23 πίστες με autopilot.

SPELBOUND

Οι κωδικοί για τις πίστες είναι: 2)HEVY 3)OUDI 4)DYOU 5)CALL 6)MYRI 7)NTAW 8)OMAN

COMMODORE 64

Τα παρακάτω tips μας τα έστειλε ο αναγνώστης μας Ορφανός Στέφανος από την Θεσσαλονίκη.

TURBO OUTRUN

Κάντε PAUSE με το RUN/STOP και πατήστε ":" Θα φορτώσει αμέσως το επόμενο level.

CHASE H.Q

Κατά την ώρα του παιχνιδιού, κάντε κάτω τον μοχλό και πατήστε το fire, τυπώστε CROWLER. Τώρα πατώντας το T ο χρόνος πάει στα 60 δευτερόλεπτα. Επίσης αν αφού κάνετε reset κάνετε poke 36702,173 τότε θα αποκτήσετε άπειρα turbo.

BUBBLE BOBBLE

Σταματήστε το παιχνίδι κάνωντας reset και κάντε poke 1240,189 για άπειρες ζωές.

MIDNIGHT RESISTANCE

Πατήστε συγχρόνως SPACE-BAR, :, ;, =, δεξί SHIFT και / φορτώνει το επόμενο level.

RAINBOW ISLANDS

RESET και μετά poke 29535, 189 για άπειρες ζωές.

ITALY '90 (U.S.GOLD)

Αν θέλετε να βάλετε εύκολα γκολ, σουτάρετε από την γραμμή της μικρής περιοχής, στις 45 μοίρες περίπου.

TURRICAN

Δώστε POKE 3030,173 για άπειρο χρόνο. Δώστε POKE 4133,173 για άπειρα όπλα και βόμβες.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Με POKE 32552,173 αποκτάτε άπειρες ζωές και με SYS 24568 ξεκινάτε τα παιχνίδι.

GHOSTBUSTERS

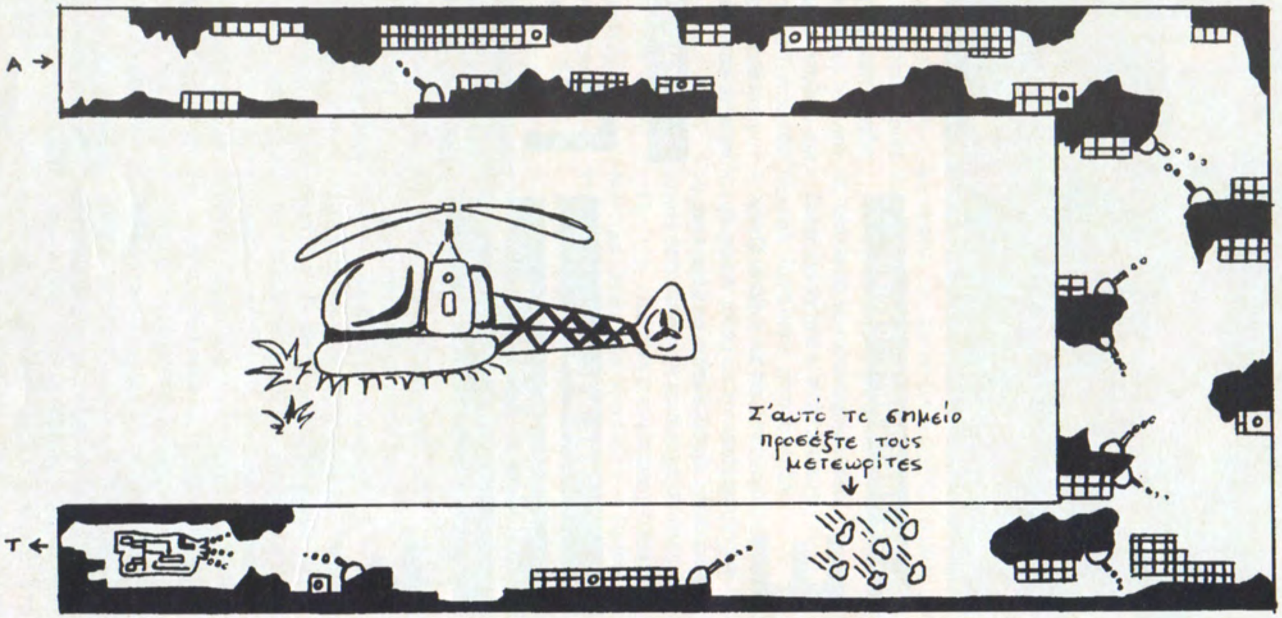
Αφού κάνετε RESET, κάντε POKE 38454,96 και αμέσως μετά SYS 24568 για να ξεκινήσετε.

FIGHTING SOCCER

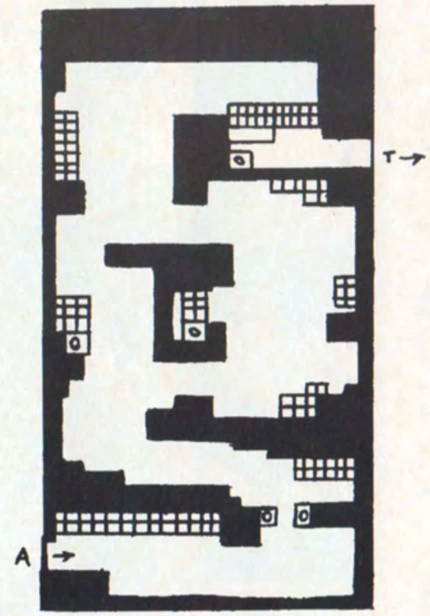
Κάντε σουτ από το σημείο του πέναλτι και θα μπεί γκολ!

Mr. HELI

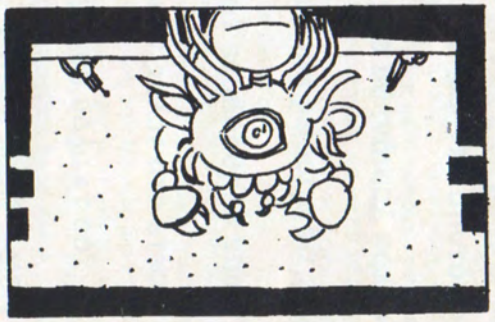
Level 1 - Stage1



Level 1 - Stage 2.



Level 1 - Stage 3



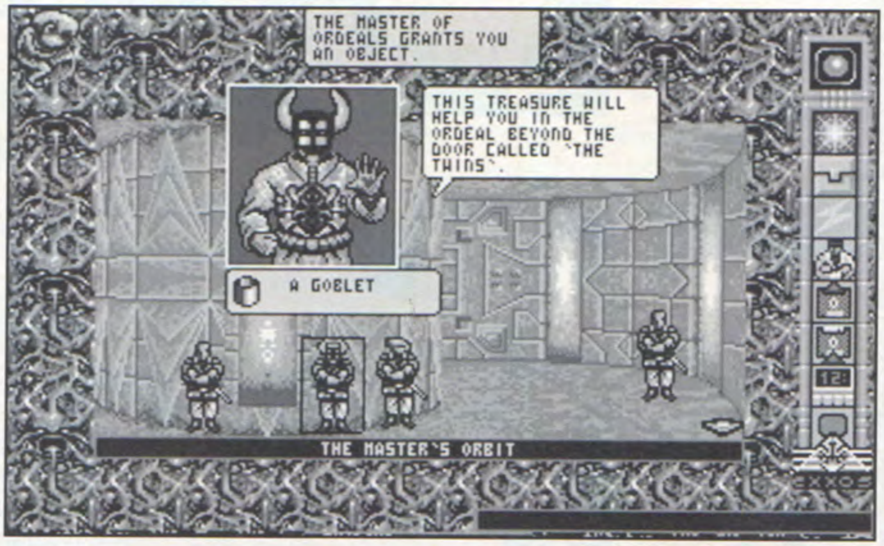
- Μερικά από τα άσπρα κουτιά περιέχουν χρήματα.
- Μερικά από αυτά τα κουτιά περιέχουν διάφορα όπλα (βόμβες, πυραύλους, double shots).
- Κρυμμένα κανόνια.

Σχεδίαση: Β. Καραγεώργος

KULT

Το Kult είναι ένα arcade-adventure που είχε κυκλοφορήσει πριν από κάμποσο καιρό, και που είχε κάνει μεγάλη αίσθηση με τα φοβερά γραφικά του και τη περίεργη ιστορία του. Πράγματι, όλοι τότε είχαμε εντυπωσιαστεί αλλά και δυσκολευτεί με το πρωτότυπο σενάριο του. Σήμερα λοιπόν, θα σας λύσουμε τις απορίες και θα σας βοηθήσουμε να φτάσετε στο τέλος του τόσο καλού αυτού παιχνιδιού. Πάμε λοιπόν... (μέσα στη παρένθεση είναι τα αντικείμενα που χρειάζεστε για να κάνετε αυτό που πρέπει).

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ



DE PROFUNDIS (σχοινί)

Εδώ περιμένετε για λίγο. Μετά πετάτε το σχοινί σαν λάσσο στο αγκίστρι που κρέμεται απ'το ταβάνι. Οταν το τέρας αρχίσει να έρχεται προς το μέρος σας, ανεβαίνετε επάνω του. Παίρνετε το σχοινί και το τέρας σας μεταφέρει στην απέναντι μεριά.

THE WALL (μαχαίρι ή μορείτε να χρησιμοποιήσετε Psi-shift)

Στην αρχή διαλέγετε τη τρίτη ζώνη, μετά τη δεύτερη. Αυτο σημαίνει ότι μπορείτε να ξεκλειδώσετε τον κυλιόμενο τοίχο, όποια πόρτα κι αν ανοίξετε. Πηγαίνετε είτε από τη δεξιά, είτε από την αριστερή πόρτα και εξετάζετε το σκαλοπάτι. Μετά ρίχνετε μια ματιά στην υποδοχή μέσα στον ανάγλυφο πολεμιστή, και σκαρφαλώνετε πάνω στο σκαλοπάτι. Βάζετε το μαχαίρι σας μέσα στη σχισμή, ή αν δεν το έχετε χρησιμοποιείτε Psi-shift. Θα στριφογυρίσετε γύρω από το τοίχο και θα δείτε δύο χωριστά χάσματα επάνω του, ένα που πηγαίνει κατευθείαν μπροστά και ένα που είναι σκοτεινό. Αυτό εξαρτάται από τη πόρτα που χρησιμοποιήσατε πριν. Πηγαίνετε μέσα στον σκοτεινό διάδρομο και βάζετε το χέρι σας στη τρύπα στο πάτωμα. Γυρίστε από τον δρόμο από τον οποίο ήρθατε και αυτή τη φορά πηγαίνετε κατευθείαν εμπρός.

THE TWINS (κούπα)

Πηγαίνετε στη πηγή από την αριστερή πλευρά. Εξετάστε τη βρύση και πατείστε το μάτι. Γεμείστε τη κούπα και πηγαίνετε στο δωμάτιο που λέγεται The twins. Ανοίξτε το αριστερό ερπετό και αδειάστε τη κούπα μέσα του.

Πάρτε το ζάρι και ανοίξτε το δεξί ερπετό. Ρίξτε το ζάρι και σημειώστε τον αριθμό που φέρατε.

Βάλτε το ζάρι μέσα στο δεξί ερπετό και πηγαίνετε στο δωμάτιο που είναι μπροστά σας. Τα χέρια σχηματίζουν ένα συνδυασμό ζαριού εκτός από τα μεσαία. Τράβα τα χέρια μέχρι να σχηματίσουν το συνδυασμό που έριξες πριν, και πίεσε το κεφάλι του ερπετού στο τοίχο. Θα ανοίξει κάτι στο τοίχο και σημείωσε το σχήμα που θα εμφανιστεί. Πήγαινε πίσω στο δωμάτιο της πηγής και εξέτασε κάθε κύβο. Σήκωσε το κύβο που μοιάζει με το σχήμα που είδες πιό πριν.

IN THE SCORPION'S PRESENCE (μύγα)

Προσεύχεστε στο άγαλμα και κατόπιν μπαίνετε στο δωμάτιο που λέγετε ιστός. Κοιτάξτε τον ιστό στο πάτωμα, και κατόπιν συρθείτε πάνω του. Δίνετε τη μύγα στη γυναίκα. Προσέξτε την, αλλά όχι πάρα πολύ. Ταίστε τη μπλέ αράχνη με τη μύγα, και πάρτε τη κόκκινη. Αφήνετε το δωμάτιο και βάζετε τη κόκκινη αράχνη στο στόμα του αγάλματος. Μη δώσετε σημασία σ'αυτόν που πετάγεται έξω, απλά περάστε μέσα απ'την καταπακτή.

THE NOOSE (τίποτα)

Μη κάνετε αυτό που σας λέει ο Poormouth. Χρησιμοποιείστε είτε το φανάρι, είτε τα ηλιακά σας μάτια. Πιάστε και κρατείστε το αριστερό σχοινί και ανεβείτε επάνω.

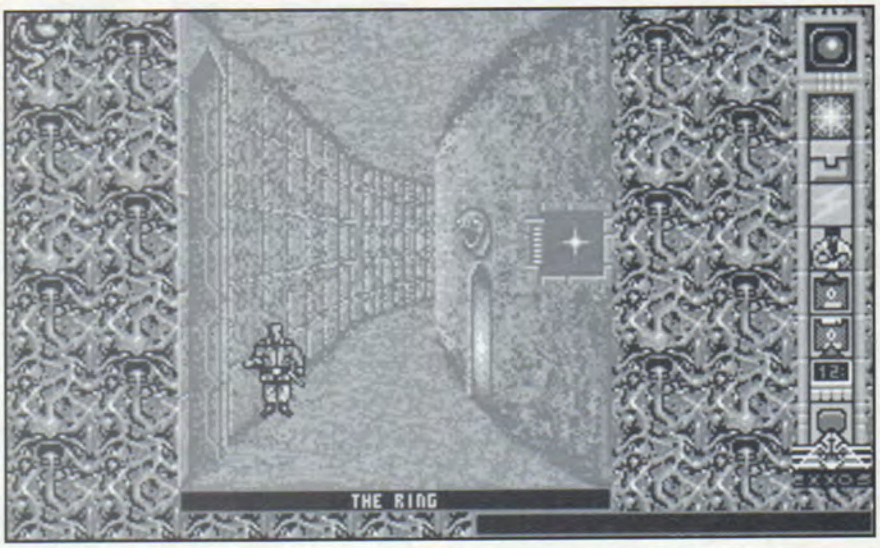
Πιέστε το μοχλό, μετακινείστε το σχοινί, και αυτός θα πέσει.

Μετά πάρτε το αριστερό κομμάτι του σχοινιού.

Εξετάστε τη τρύπα πάνω στη πλατφόρμα.

Μετά πηγαίνετε στο κεντρικό δωμάτιο. Δίνετε και τα πέντε κρανία που έχετε μαζέψει στον Protozorg κάτω από τον trader.

Αυτός θα σας ανακυρήξει divo !! Πηγαίνετε έξω από το ring και μην ξεχνάτε αν σας κάνουν ερωτήσεις να τους δείξετε το αυγό που σας έχουν δώσει.



Οταν μπείτε στο δωμάτιο συγκέντρωσης αγνοείστε το φρουρό, και χρησιμοποιείστε όλη τη βία που μπορείτε στον πάνω δεξιά φύλακα.

Μετά μπείτε στο πάνω δεξιά πέρασμα. Πηγαίνετε αριστερά, επιθεωρείστε το κεφάλι του φρύνου και ψάξτε το μάτι του.

Χρησιμοποιείστε το φακό αν τον έχετε, ή αλλιώς τα ηλιακά σας μάτια.

Επιθεωρείστε το μοχλό και τη καταπακτή.

Χρησιμοποιείστε Psi-shift στο μοχλό, και περάστε μέσα απ'τη καταπακτή. Μετά προχωράτε ευθεία μέχρι να συναντήσετε τον Ash και τη Norma Jean.

Πρέπει να κάνετε ό,τι σας λέει η Norman Jean. Μη κινηθείτε !! Πέστε της την αλήθεια !!

Μιλείστε και με τους δύο και κατόπιν χρησιμοποιείστε το zone scan. Σηκώστε τον ογκόλιθο απ'το έδαφος και πάρτε και την ακτίνα και το φλασκί. Ξεδιπλώστε τις γάζες από τη μούμια, πηγαίνετε στ'αριστερά, και συνεχίστε προς τα μπροστά.

Περνώντας μέσα απ'τη καταπακτή μπαίνετε μέσα στο Threshold of Thuth. Σκοτώστε την ιέρεια και βάλτε το αυγό στο ανοικτό στόμα.

Μετά, κοιτάξτε το φανάρι. Διαβάστε το βιβλίο και μετά χρησιμοποιείστε Psi-shift στο μικρό άγαλμα που βρίσκεται κοντά στο ταβάνι για να το πάρετε. Φύγετε και πηγαίνετε στη τραπεζαρία και από εκεί στο δωμάτιο που λέγεται Saura's Repose.

Βάλτε το αγαλματάκι που βρήκατε πριν στη κόγχη, και πηγαίνετε στα δωμάτια Presence of God και Placating the Powers.

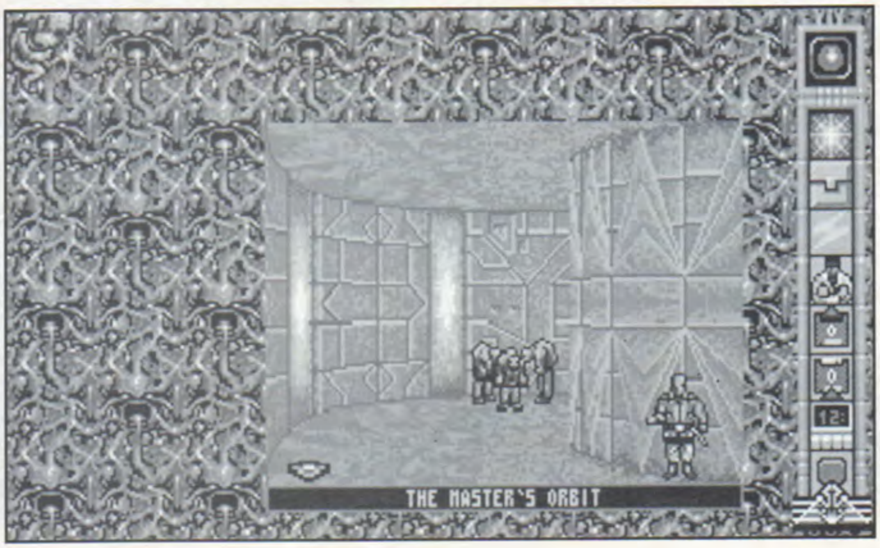
Σκοτώστε την Μεγάλη ιέρεια και χρησιμοποιείστε Psi-shift στο Saura's Mark κατευθύνοντας το προς το μαχαίρι της. Χρησιμοποιείστε Brain-Warp στη Sci-Fi και δώστε της το φλασκί να πιεί.

Πηγαίνετε στο Saura's Repose και βάλτε το πιθηκάκι μέσα στο μικρό τούνελ. Μπείτε στο Presence of God και περιμένετε. Πηγαίνετε μέσα από το πέρασμα. Περιμένετε.

Χρησιμοποιείστε aggro στον Zorg, και Brain-Warp στο Pratozim που κρατάει όμηρο τη Sci-Fi. Χρησιμοποιείστε Psi-shift στη καταπακτή, και τελικά πετάξτε το μαχαίρι στον Pratozim.

Αυτό ήταν. Είστε επιτέλους ελεύθερος !!

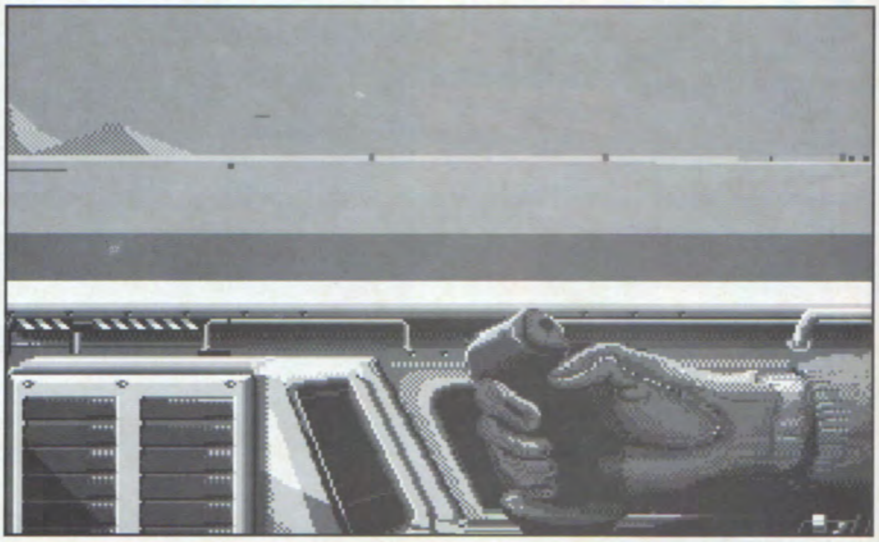
Καθείστε αναπαυτικά και απολαύστε το φινάλε...



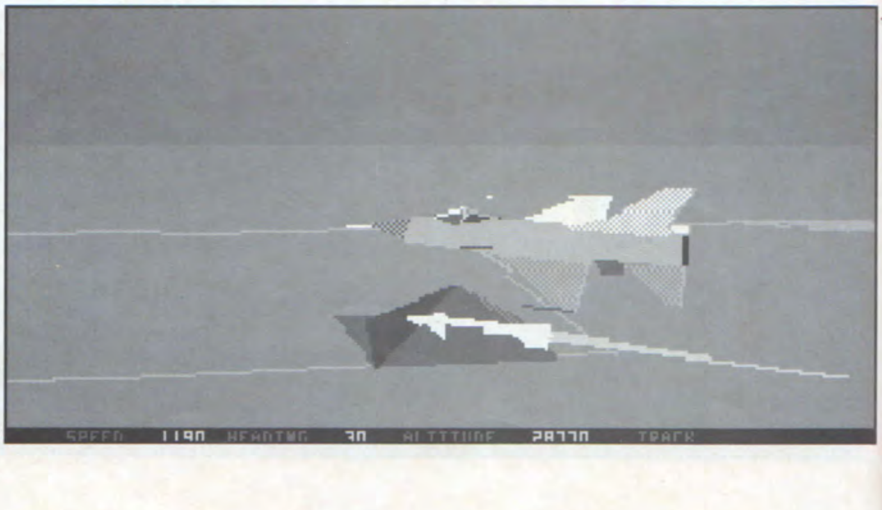
FALCON

Είναι γεγονός ότι τα flight simulators έχουν το δικό τους φανατικό κοινό στο χώρο των παιχνιδιών για computers. Πράγματι πολλοί είναι αυτοί που δεν ασχολούνται με τίποτα άλλο απ'το να παίρνουν στο κυνήγι τα εχθρικά αεροπλάνα και να προσπαθούν μετά μανίας να τα καταρίψουν !! Ενα πολύ καλό, αλλά και πολύ δύσκολο συνάμα πολεμικό simulator είναι και το Falcon από την Spectrum Holobyte. Σήμερα, πιστεύουμε να καταφέρουμε να σας βοηθήσουμε να ανταπεξέλθετε σε όσες τυχόν δυσκολίες συναντήσετε στις διάφορες αποστολές σας, και να μαζέψετε όσο πιό πολλά παράσημα και μετάλλια μπορείτε.

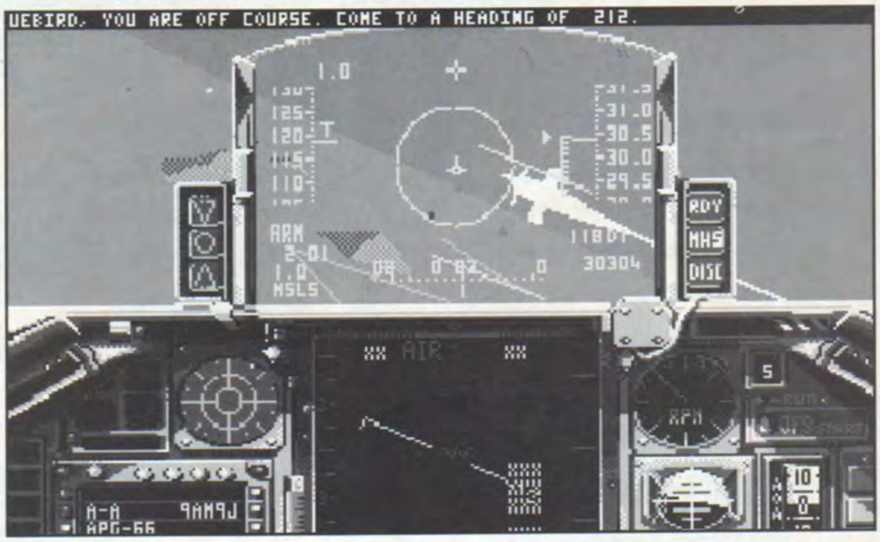
ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ



Στην αρχή λοιπόν πρέπει να δώσετε μεγάλη προσοχή στο βαθμό με τον οποίο θέλετε να ξεκινήσετε το παιχνίδι, γιατί από αυτό εξαρτάται το τι θα συναντήσετε αργότερα μέσα σ'αυτό. Πρέπει να διαβάσετε καλά το manual, ειδικά τα σημεία εκείνα που αναφέρονται στους διάφορους βαθμούς και στα επίπεδα δυσκολίας/πραγματικότητας. Τα πιό ψηλά levels έχουν να κάνουν περισσότερο με την επιδεξιότητα σας σαν πιλότος, παρά με την τεχνολογία του σκάφους. Επίσης, εδώ έχουμε και άλλους παράγοντες όπως, λιγότερο αξιόπιστες ρουκέτες, μεγαλύτερη δυσκολία στο να λοκάρετε το στόχο σας πάνω στα εχθρικά αεροσκάφη, φωτοβολίδες πιό αποτελεσματικές κλπ. Βλέπουμε δηλαδή ότι μια αερομαχία δεν είναι απλή υπόθεση, του να στείλετε π.χ μια air to air ρουκέτα. Ανάλογες παρατηρήσεις ισχύουν και κατά τον εξοπλισμό του σκάφους, όπου πλέον το παραπάνω βάρος παίζει σημαντικό ρόλο. Ας περάσουμε όμως στην ίδια τη πτήση σας. Ο μεγαλύτερος εχθρός σας όταν κάνετε μονομαχίες σε χαμηλό ύψος είναι οι επιθέσεις από τους πυραύλους στο έδαφος, απ'τα λεγόμενα SAM sites. Υπάρχουν δύο ειδών πύραυλοι Sam, οι Sam 2 και οι Sam 7. Τους μεν πρώτους



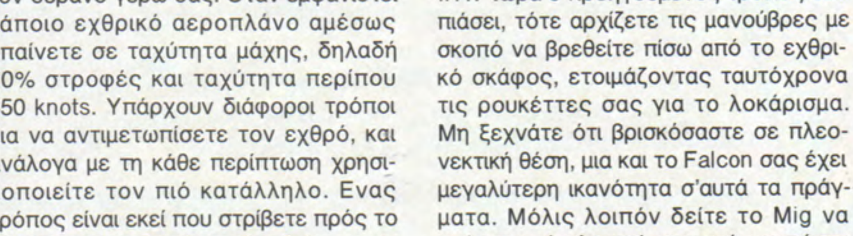
ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

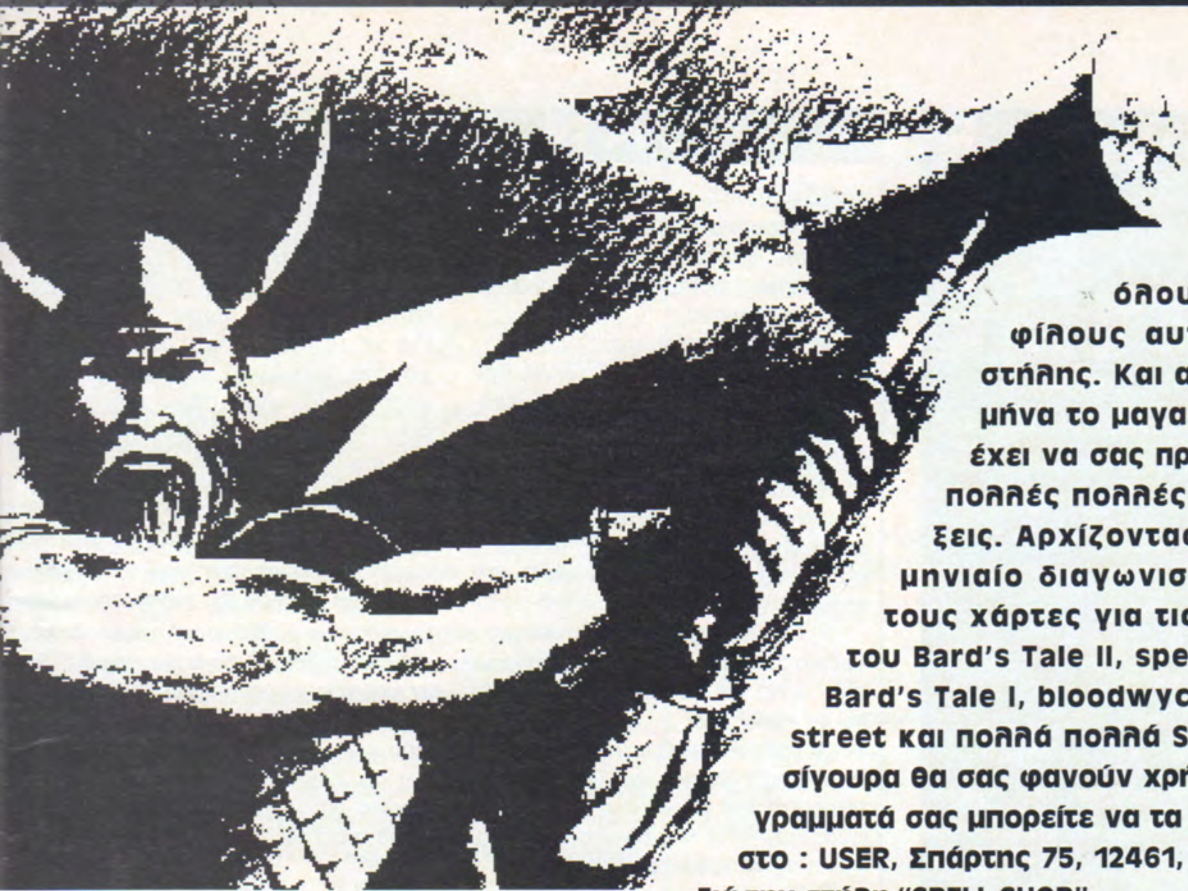




τους καταλαβαίνετε από το προειδοποιητικό σήμα - lock on warning -, οι δε Sam 7 έρχονται από μπροστά οπότε και μπορείτε να τους δείτε. Πάντως, το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να σχεδιάσετε προσεκτικά τη διαδρομή σας, όσο γίνεται πιό μακρυά από βάσεις πυραύλων Sam. Στη περίπτωση τώρα που κάποιος Sam βρεθεί πίσω σας μη πανικοβληθείτε, απλά στρίβετε το αεροπλάνο και ταυτόχρονα κάνετε βουτια προς τα κάτω ελευθερώνωντας chaff. Οταν πλησιάσετε στο έδαφος, σηκώστε τη μύτη σας (όχι τη δικιά σας, του Falcon !!) προς τα επάνω και ελευθερώστε κι άλλο chaff. Το πιό πιθανό είναι ο πύραυλος να ξεγελαστεί απο το chaff και να καρφωθεί στο έδαφος. Οταν παίζετε στο βαθμό Colonel και κουβαλάτε πολλά όπλα πάνω στο σκάφος σας, είναι πολύ πιθανόν να χάσετε τη σταθερότητα σας όταν εκτελείτε αυτές τις λεπτές μανούβρες. Σ'αυτή τη περίπτωση είναι πιό καλά να ξεφορτωθείτε το φορτίο σας για να είσαστε πιό ευέλικτοι στις κινήσεις σας, παρά να χάσετε και το αεροπλάνο και τον πιλότο σας. Ας περάσουμε τώρα αναλυτικότερα στο μεγάλο εχθρό σας, που είναι τα Mig. Εδώ να ξέρετε ότι όσο υπάρχουν Mig κοντά σας δεν έχετε φόβο από τους Sam. Κατ'αρχήν λοιπόν, είναι κάμποσες οι φορές που τα Mig δεν φαίνονται στο ραντάρ οπότε πρέπει να έχετε τη προσοχή σας στραμμένη μπροστά σας, και να χρησιμοποιείτε τις διάφορες οθόνες για να ελέγχετε τον ουρανό γύρω σας. Οταν εμφανιστεί κάποιο εχθρικό αεροπλάνο αμέσως μπαίνετε σε ταχύτητα μάχης, δηλαδή 80% στροφές και ταχύτητα περίπου 350 knots. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να αντιμετωπίσετε τον εχθρό, και ανάλογα με τη κάθε περίπτωση χρησιμοποιείτε τον πιό κατάλληλο. Ενας τρόπος είναι εκεί που στρίβετε πρός το μέρος του εχθρού να βρεθείτε στην ίδια ευθεία μ'αυτόν, οπότε διαλέγετε το κανόνι (είναι δύσκολο να λοκάρετε με ρουκέττες στη μύτη του αντίπαλου) και αρχίζετε να πυροβολάτε μόλις τον φέρετε στο κέντρο του στόχου σας. Βέβαια μη ξοδέψετε όλες τις οβίδες μεμιάς και βρεθείτε στη πολύ δύσκολη θέση να σας πλησιάζει ένα Mig με μεγάλη ταχύτητα και να μην έχετε πυρομαχικά !! Αν τώρα ο προηγούμενος τρόπος δεν πιάσει, τότε αρχίζετε τις μανούβρες με σκοπό να βρεθείτε πίσω από το εχθρικό σκάφος, ετοιμάζοντας ταυτόχρονα τις ρουκέττες σας για το λοκάρισμα. Μη ξεχνάτε ότι βρισκόσαστε σε πλεονεκτική θέση, μια και το Falcon σας έχει μεγαλύτερη ικανότητα σ'αυτά τα πράγματα. Μόλις λοιπόν δείτε το Mig να παίρνει μιά κλειστή στροφή χτυπήστε το, γιατί αυτό είναι το πιό αδύνατο σημείο του. Επίσης, όταν δέχεστε επίθεση από δύο ή τρία εχθρικά αεροπλάνα μαζί μη ξεχνάτε τη κλασσική τακτική τους, δηλαδή το ένα να φαίνεται σαν εύκολος στόχος για σας, ενώ τα άλλα δύο προσπαθούν να βρεθούν πίσω απ'την ουρά σας. Σ'αυτή τη περίπτωση επιχειρείτε τη μανούβρα Immelman, αν και στα ψηλά στάδια του παιχνιδιού καλό είναι να χρησιμοποιείτε και τα afterburner σας για να ανεβαίνετε γρήγορα. Χρειάζεται πολύ εξάσκηση σε όλες τις μανούβρες για να πετύχετε στις αερομαχίες. Επίσης, πρέπει να μάθετε να παίζετε από το Head-Up-Display, και να ξέρετε κάθε στιγμή τι όπλα έχετε και να διαλέγετε το σωστό χωρίς να αποσπάτε τη προσοχή σας απ'τον αντίπαλο. Και μια τελευταία συμβουλή.

Για οποιαδήποτε μακρυνή αποστολή, μη ξεχνάτε να πετάτε γρήγορα, χαμηλά, και πάνω απ'όλα ήσυχα. Το τελευταίο ισχύει για τα ECM Pods που αν και χρήσιμα, κάνουν τη θέση σας φανερή στον εχθρό. Αυτά λοιπόν για το πράγματι έξοχο Falcon, και είναι σίγουρο ότι αν ακολουθήσετε τις συμβουλές μας ο εχθρός θα περάσει δύσκολες ώρες. Καλές επιτυχίες και... τα ξαναλέμε τον επόμενο μήνα...





Γειά και χαρά σε όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Και αυτό τον μήνα το μαγαζάκι μας έχει να σας προσφέρει πολλές πολλές εκπλήξεις. Αρχίζοντας με τον μηνιαίο διαγωνισμό μας, τους χάρτες για τις πόλεις του Bard's Tale II, spell για τα Bard's Tale I, bloodwych, Mean street και πολλά πολλά Spell που σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμα. Τα γραμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει την πιό ολοκληρωμένη λύση για το γνωστό σας " CONQUEST OF CAMELOT " της Sierra on-line θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Απριλίου, στη διεύθυνση :

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,

ΣΠΑΡΤΗΣ 75,

12761, ΧΑΙΔΑΡΙ,

ΓΙΑ ΤΟΝ " ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ SPELL SHOP ".

BARD'S TALE

Μόλις βγεί η ομάδα σου στη Scara πάτα το " S " και θα μπεί στην ομάδα σου ένα Stone Elemental. Πατώντας το " Z "ανεβαίνει η ενέργειά του. Το τι κάνει στις μάχες θα το δείτε μόνοι σας. Η λέξη για να μπείτε στο ναό του MAD GOD είναι TARJAN. Ομως πρώτα κάντε ένα light spell, όπως το MAFL του Conjuror ή ανάψτε μια λάμπα.

BLOODWYCH

Στην πρώτη πόρτα όπου χρειάζεται το CHROMATIC KEY κάντε τα εξής : Βάλτε το CHROMATIC KEY στη θέση για χρήση στο INVENTORY. Κλείστε το Inventory. Πηγαίνετε το βέλος όχι στην πόρτα στο main screen αλλά στα πλαϊνά menu. Πατήστε το πλήκτρο. Θα δείτε την πόρτα ν'ανοίγει. Αν ανοίξετε όμως το Inventory θα δείτε ότι το CHROMATIC KEY είναι ακόμα στην κατοχή σας. Ετσι στα τρία Dungeon του Level 1 δε θα χρειαστεί να πάτε στο δεύτερο αλλά κατευθείαν στο τρίτο, επειδή ο σκοπός για τον οποίο πηγαίνουν οι ομάδες στο 2 είναι η εύρεση του CHROMATIC KEY!!! Ετσι τη πόρτα για το τρίτο ανοίγεται όταν φτάσετε εκεί, από εσάς..

MEAN STREETS

Αρχίζοντας το παιχνίδι ερευνάς για το θάνατο το Carl Linskey. Για να συμπληρωθεί το παιχνίδι πρέπει να μαζέψεις ορισμένα και συγκεκριμένα αντικείμενα :

1) Orange Passcard (Cal Davis) - κωδικός : Checkmate NC :3720. Βρίσκεται στο κλουβί που είναι ο μεγάλος πίθηκος. Θα χρειστεί το κοντάρι από το εργαστήριο του Coreg Call το οποίο είναι στο NC:8911. Για να αποσυνδέσεις τα μέτρα ασφαλείας μετακίνησε τα κλουβιά με τα ποντίκια, άνοιξε το control box και άνοιξε το διακόπτη.

2) Green Passcard (John Klavs) - κωδικός : Pawn NC:7012. Πήγαινε στον John και ρώτα τον να σου δώσει το Passcard.

3) Yellow Passcard (Sam Jones) - κωδικός : Queen NC:0021. Κι αυτόν ρώτα τον για να στο δώσει αλλά είναι Fifty-Fifty η πιθανότητα ν'αναγκαστείς να τον πλακώσεις.

4) Blue Passcard (Carl Linskey) - κωδικός: Bishop NC:4675. Αυτό το passcard είναι στο εργαστήριο ή στην αποθήκη του Linsky. Μέσα στο εντοιχισμένο ντουλαπάκι στο κουτί των Πρώτων βοηθειών.

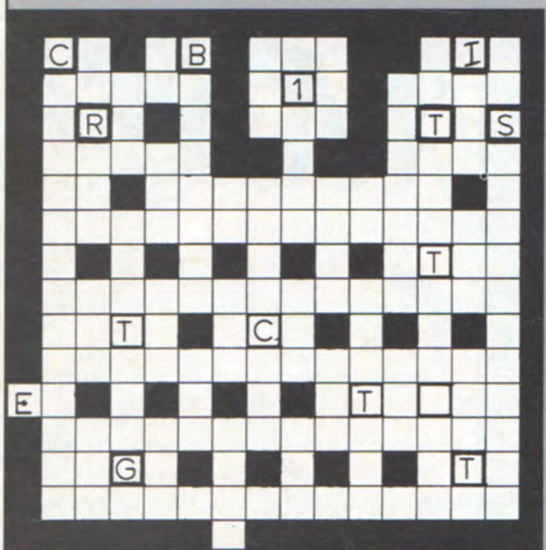
5) Purple Passcard (Coreg Call) - κωδικός : Knight NC:8911. Βρίσκεται στο ράφι πίσω από το σταλαγμίτη στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Για να το πάρεις θα χρειαστούν τα χοντρά δερμάτινα γάντια που είναι μέσα στο ντουλάπι πάνω από τον νεροχύτη, στο εργαστήριο του Bosworth Clarke NC:9932. Για να πάς όμως στο passcard θα χρειαστεί να μετακινήσεις το μικρό σταλαγμίτη. Χρησιμοποίησε διακόπτη On/Off.

6) Red Passcard (Ron Morgan) - κωδικός: Stalemate NC:6470. Αυτό βρίσκεται στη δεξαμενή με το δολοφονικό ψάρι. Για να το πάρεις θα χρειαστείς να αποσχολήσεις το ψάρι. Το "δόλωμα" είναι η τροφή για ψάρια που είναι στην επάνω αριστερή γωνία του δωματίου πίσω από το φυτό. Πρώτα όμως, πάνω στο τραπέζι του καφέ πάτα το τρίτο πλήκτρο της κονσόλας.

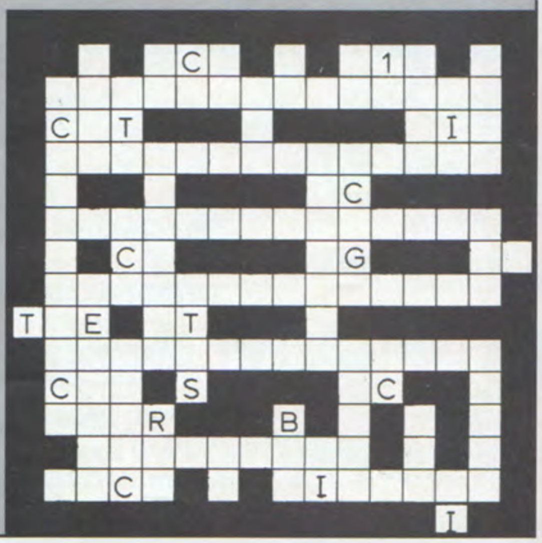
7) Black Password (Bossworth Clarke) - κωδικός: Rock NC:5194. Αυτό το password είναι στο σταθμό των λεωφορείων θα χρειαστεί όμως το κλειδί από τη βαλίτσα του Big Jim

BARD'S TALE II

Corinth:



Salonica



Slade που είναι ή στο διαμέρισμα της Lola Lovetoy ή του Frank Schimming στο NC:4605. Πίσω από το art υπάρχει ένας διακόπτης on/off.

8) Corey Password (Larry Hammond) - κωδικός: King NC:5037. Πήγαινε στα γραφεία "νόμου και τάξης" (law and order). Θα πρέπει να είναι στο χρηματοκιβώτιο και ο συνδυασμός βρίσκεται στο ντουλαπάκι. Για να το ανοίξεις αυτό όμως θα πρέπει να πάς στο workstation και να πατήσεις το κουμπί. Και πρώτα να κλείσεις ένα διακόπτη που βρίσκεται στο ντουλαπάκι στο ράφι.

Οταν μαζέψεις όλα τα passcard πήγαινε στο εργαστήρι στο NC:4550. Οταν πας εκεί θα σου επιτεθούν πολλά "θηρία" της Law and Order και θα συναντήσεις μια σιλουέτα, του Mr. Big. Για να βγείς από το κελί που σε ρίχνουν πήγαινε στο σωρό με τα κουτιά, μετακίνησε τα και πάρε το κλειδί. Πήγαινε στο τραπέζι και πάρε το σεντόνι. Μετά στο πλαίσιο στη μέση-δεξιά στο δωμάτιο αφού το ανοίξεις πάρε τη μάσκα αερίων. Κατω, στον πίνακα ελέγχου, άνοιξε το διακόπτη και τρέξε στην πόρτα. Οταν μπεί το ρομπότ φύγε. Μετά από κάμποσο πιστολίδι. Θα βρεθείς στο main room όπου θα πρέπει μέσα σε 60 secs. να γράψεις όλους τους κωδικούς. Αν το κάνεις θα δεις την εικόνα κάποιου, δε λέω ποιού για αγωνία, να λέει: "Stop Murpley, joine me!". Μην τυχόν ή θα συναντήσεις την ανυπαρξία με την βοήθεια τεσσάρων ογκωδών λέϊζερ κανονιών. Αν καταφέρεις να μείνεις ζωντανός κάτσε αναπαυτικά στην καρέκλα σου και παρακολούθησε το φινάλε.

Ολα τα παραπάνω Spell μας τα έστειλε ο φίλος μας Νικόλας Ι. Γερβάσης από την Θεσσαλονίκη.

CONQUEST OF CAMELOT.

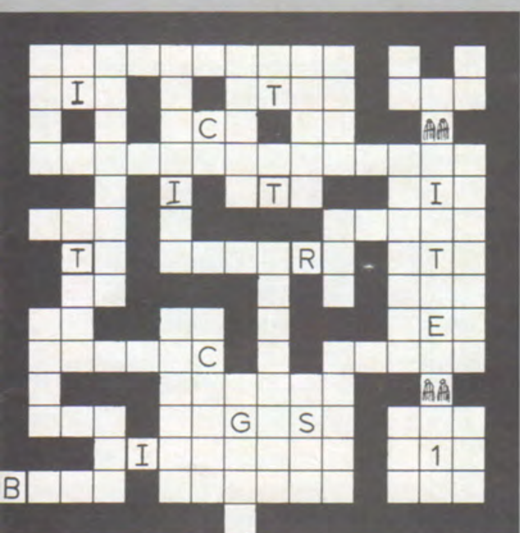


Ο φίλος μας Σταύρος Βαπορίδης ρωτά για το CONQUEST OF CAMELOT : Πώς περνάει τους γρίφους με τα λουλούδια που τον ρωτάει η Ice Maiden.

Φίλε Σταύρο, για να περάσεις το τέστ με τα λουλούδια θα πρέπει να διαβάσεις καλά τις ερωτήσεις που θα σου κάνει η Ice Maiden. Κάθε λουλούδι έχει ένα χαρακτηριστικό. Κάποιο από όλα τα χαρακτηριστικά θα ταιριάζει στην ερώτηση. Ανάλογα με το χαρακτηριστικό στοιχείο θα βάζεις και το ανάλογο λουλούδι. Για παράδειγμα, σε μια ερώτηση το τελικό νόημα που βγαίνει είναι ελπίδα, τότε το λουλούδι είναι το Almond Blossom γιατί χαρακτηριστικό του είναι η ελπίδα. Ολα αυτά θα τα βρείς στις σελίδες του manual.

BARD'S TALE II

Philippi



T = ΝΑΟΣ
C = Casino
I = Πανδοχείο
G = Guild
S = Shop κατάστημα
E = Restore Spell point
B = Τράπεζα
R = Σχολή

Τα παραπάνω σύμβολα, ισχύουν και για τους χάρτες της σελίδας 80

ULTIMA IV

Quest Of The Avatar.
(Α' ΜΕΡΟΣ)

Αρχή της περιπέτειας: Κάντε TALK στον Lord British. (Σας λέει τα στοιχεία για κάθε αρετή –Virtue- σε σχέση με τις πόλεις. π.χ. COMPASSION –> BRITAIN. κτλ.) Και κατά διαστήματα επισκευτείτε τον για να σας ανεβάσει Level.

Τι πρέπει να μάθετε σε κάθε πόλη, χωριό, κάστρο.

T O W N S

a) **BRITAIN —> COMPASSION**
" Look For Bard ".

b) **JHELOM —> VALOR.**
"Look For Fighter".

c) **MINOC —> SACRIFICE.**
"Look For ZIRCON και ρώτα για Mystic Arms ".

d) **SKARA - BRAE —> SPIRITUALITY.**
"Ρώτα για INFORM για το Spiritual Path"

e) **MOONGLOW —> HONESTY.**

f) **TRINSIC —> HONOR**
"Look for Paladin to join ".

g) **YEW —> JUSTICE.**

h) **AUINS of MAGINCIA —> HUMILITY.**

C I T I E S

1) **SERPANT HOLD —> COURAGE** " Look / Ask for the Bell of Courage".

2) **LYCAEUM —> BOOK OF TRUTH.** " Look for Book στην βιβλιοθήκη του πύργου ".

3) **EMPATH ABBEY —> CANDLE OF LOVE** " Look / Ask for the candle ".

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ CITIES

1) Πήγαινε σε ένα Guild shop και όταν εμφανιστεί ο κατάλογος A-, B-, C- εσείς ζητείστε D-. Αν δώσετε 900 gp. θα αποκτήσετε ένα sextant (δί-νει συντεταγμένες χώρου σαν Navigation System). Κάντε Locate position εώς ότου να βρείτε τις συντεταγμένες Lat N'A" και Long L' A".

2) Το Book of Truth βρίσκεται κάτω από κάποιο γράμμα στην βιβλιοθήκη του Lycaeum.

3) Το κερί - candle of Love είναι κρυμένο σ'ένα μυστικό μέρος (off Lock Lake) "Αν το βρεί κανείς ας μου γράψει"..

V I L L A G E S

PAWS: Get a Horse και κατόπιν ψάξτε σπιθαμή πρός σπιθαμή όλη την νότια πλευρά του χωριού μέχρι να βρείτε.
DEN: είναι νησί. Αντρο πειρατών. Είναι στην SE πλευρά ένα μάγος που λέει ένα spell- Magic Missile. Ενώ NW υπάρχει ένα μέρος χωρίς είσοδο όπου υπάρχουν δαίμονες και γενικά Dark - Evil - Lords. Υπάρ-χει και guild shop.
COVE: Ενα ankh μιλά το CODEX καθώς και οι χωρικοί και ο ιππόκα-μπος.
VESPER: Υπάρχει guild shop και μαγικά-τρελά θα μάθετε και θα δεί-τε. Υπάρχουν secret gates δεξιά και αριστερά του guild shop.
Για κάθε Shrine είναι απαραίτητο να έχετε το Rune κάθε αρετής (ask at the town) και τις λέξεις κλειδιά (Mantra) με τις οποίες φανερώνο-νται μυστικά.

R U N E S

Mantra	Runes
COMPASSION —> "MU"	
SACRIFICE —> "CAH"	
HONESTY —> "AHM"	
VALOR —> "RA"	"?????"
JUSTICE —> "?"	
"HUMITITY —> "?"	
HONOR —> "SUMM"	"?????"
SPIRITUALITY —> "OM"	

PRIDE —> "?" Δεν υπάρχει Rune για το Shrine της Pride (Το shrine της Pride βρίσκεται στο ίδιο νησί με τις compassion στο νησί της Abyss).

Ο φίλος μας Χρόνης Τζιτζιμπάσης από την Λάρισα μας στέλνει κάποια ωραία spell για το πολύ γνωστό μας παιχνίδι Ultima IV. Ζητάει όμως και την βοηθειά σας. Οπου υπάρχει ??? στο κείμενο ο φίλος μας Χρόνης ζητά την βοηθειά σας. Οποιος αναγνώστης γνωρίζει κάτι μπορεί να μας γράψει.

Disney

PRESENTS

The ANIMATION s·t·u·d·i·o

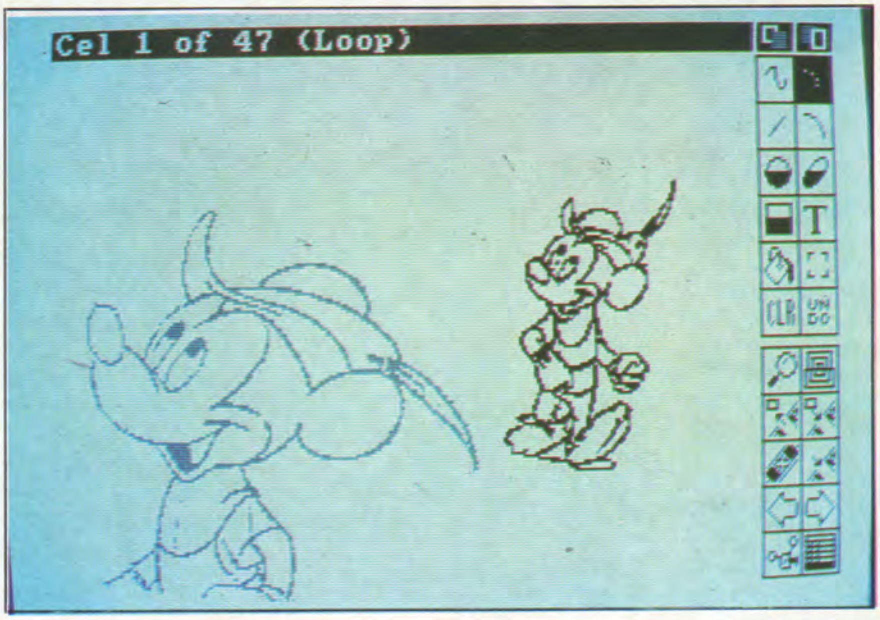
ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Εχετε δεί μήπως το «Who Framed Roger Rabbit»; ή μήπως την τελευταία cartoon επιτυχία της Walt Disney το «The Mermaid»;.

Αν δεν τα έχετε δεί να τα δείτε, σε αυτά τα δύο έργα θα καταλάβετε γιατί όλος ο κόσμος αγαπάει τα κινούμενα σχέδια (και για το πρώτο έργο αγαπάει και τον Spielberg!!).Η μαγεία των κινουμένων σχεδίων έχει αγαπηθεί απο όλες τις ηλικίες και ταυτόχρονα έχει διδάξει πολλές τεχνικές στο να δημιουργηθούν εφέ στα μέσα έκφρασης που βασίζονται στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο (Εαν σκεφτείτε ότι το page flipping έκανε τα πρώτα του βήματα στα cartoons και μετά έγινε ανάρπαστο στα computer graphics....).

Σ' αυτό το άρθρο θα σας παρουσιάσουμε το νέο πρόγραμμα της Disney Software (και Silent Software), αλλά εκτός απο αυτό θα αναφερθούμε και στον τρόπο παραγωγής κινουμένων σχεδίων πριν τους υπολογιστές.

Ξεκινώντας να σας πω ότι το πακέτο αυτό απευθείνεται σε ανθρώπους που έχουν κάποια καλλιτεχνική πείρα στην σχεδίαση σκίτσων, γελιογραφίας κ.τ.λ., απευθύνεται επίσης, σε animators κινουμένων σχεδίων καθώς και σε ανθρώπους που θέλουν να αρχίσουν να σχεδιάζουν κινούμενους χαρακτήρες στην οθόνη του υπολογιστή τους. Με λίγα λόγια μην περιμένετε το πρόγραμμα να σας μάθει να ζωγραφίζετε cartoons, απλά σας απαλλάσει απο τον κλασσικό τρόπο δημιουργίας ενός κινουμένου σχεδίου (για να μάθετε το παλούκι της κλασσικής μεθόδου, διαβάστε το άρθρο "ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ", μετά απο αυτό θα εκτιμάτε περισσότερο την βοήθεια του υπολογιστή σας).



ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

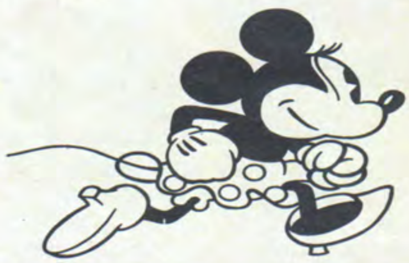
Ανοίγοντας το υπέροχο πακέτο της Disney, βρίσκετε μπροστά σας δύο καλογραμμένα manuals: Το Users Manual και το Getting Started (το οποίο αναφέρεται περισσότερο στους αρχάριους). Επίσης θα βρείτε και τρείς δισκέτες: η πρώτη είναι το Animation Studio (τα προγράμματα που θα σας βοηθούν στα animations σας), η δεύτερη το Morgue Disk (δισκέτα γεμάτη παραδείγματα και σκηνές με animation γνωστών ηρώων του Disney, τους οποίους σε περίπτωση που τους μετατρέψετε δεν μπορείτε να τους σώσετε (οταν μιλάμε για copyrights ε;!!) και η τρίτη δισκέτα περιέχει μια ταινία με τον Donald Duck σε εγχρωμη και μαυρόασπρη version.

Επίσης μέσα στο κουτί υπάρχει ένα φυλλάδιο με τα key commands για να το έχετε κοντά σας ώστε να μην χρειάζετε να ανοίγετε συνέχεια τα βιβλία, και βέβαια η κάρτα εξουσιοδοτημένου χρήστη που θα πρέπει να την στείλετε στην εταιρεία για μελλοντικές επεκτάσεις του προγράμματος ή για να σας στâλνουν διαφημιστικό υλικό για τα νέα προιόντα. Αφού είδαμε τα όμορφα παραδείγματα και το cartoon του Donald, ανοίξαμε τη δισκέτα με τα προγράμματα . Μιλάω στον πλυθηντικό γιατί το πρόγραμμα είναι σπασμένο σε τρία (Αυτό έγινε πρώτον για να μην φορτώνονται όλα μαζί εαν δεν χρειάζονται και κατα δεύτερον με αυτό το τρόπο σας μένει λίγο μνήμη να εργαστείται ακόμα και αν έχετε 512Κ). Ετσι τα αρχικό πρόγραμμα που ξεκινάτε για να δημιουργήσετε .....τέχνη(!!) είναι το :

PENCIL TEST

Οχι δεν είστε μέσα στο Deluxe Paint III!!. Τα εικονάκια που υπάρχουν δεξιά στην οθόνη μοιάζουν αρκετά με τα αντίστοιχα του Deluxe Paint III. Ομως όχι σε καμμία περίπτωση δεν μπορεί να αντικαταστήσει το ένα πρόγραμμα το άλλο. Η ευκολία που σου δίνει το Pencil Test είναι ότι ζωγραφίζοντας το σκίτσο καρέ-καρέ το προηγούμενο σκίτσο δεν χάνεται αλλα το βλέπεις μπροστά σου στην οθόνη (χωρίς βέβαια να μπορείς να το χαλάσεις) και αποκτά μια γκρί όψη. Μέσα στο Pencil Test, δίνετε μορφή στους χαρακτήρες σας αλλά όχι και χρώμα (πολλά κοινά με την κλασσική μέθοδο). Σας παρέχει πολλά εργαλεία σχεδιασμού που θα σας απαλλάξουν απο περιττό επιπλέον ζωγράφισμα. Κάτι που ξέχασα να σας πω ότι μέσα στο Pencil Test έχετε μόνο δύο χρώματα (απο τα 4096) και τίποτα παραπάνω (αφού είπαμε ο χρωματισμός γίνεται αλλού). Με τα βελλάκια του πληκρολογίου μπορείτε να κάνετε ενεργά τα προηγούμενα καρέ που είχατε σχεδιάσει (όπου απο την γκρι όψη που έχουν θα γίνουν μαύρα).

Στη μπάρα επάνω σας ενημε-



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΥΣ

Οχι δεν είμαι κακός, και θέλω αυτό που διαβάζω, σε οποιοδήποτε περιοδικό (συμπεριλαμβενόμενο και το USER), να έχει σχέση με την πραγματικότητα, γιατί στο κάτω κάτω πρέπει να σέβεται τον αναγνώστη του και να του παρουσιάζει τα πραγματικά χαρακτηριστικά κάποιου προιόντος. Αυτα όλα τα λέω γιατί σε περιοδικό του χώρου διάβασα πολλά τραγικά για το συγκεκριμένο πρόγραμμα.

1. Τα βιβλία είναι δύο και όχι ένα.

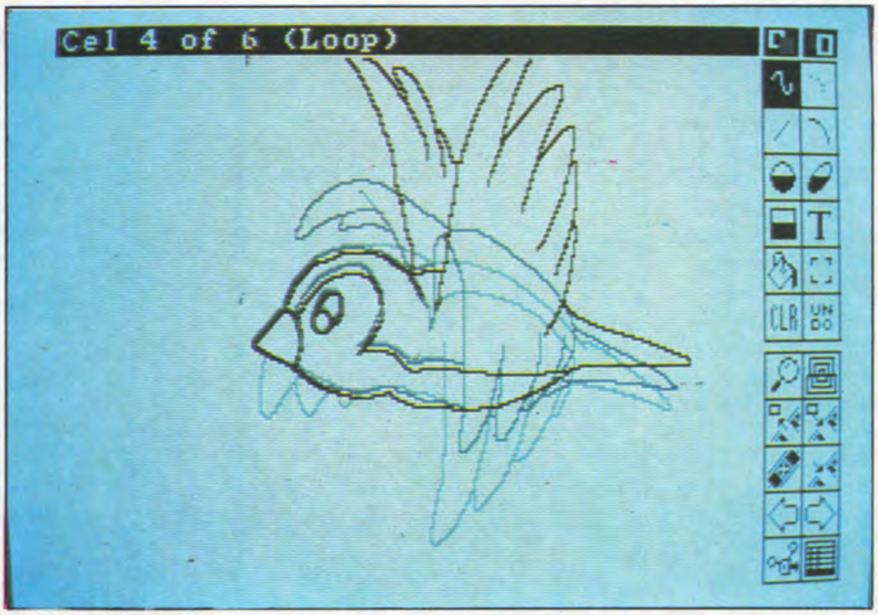
2. Οι δισκέτες είναι τρείς και όχι δύο.

3. Οι φωτογραφίες μου θυμίζουν έντονα Amiga World.

4. Το λαγουδάκι (που μου θυμίζει σίγουρα Amiga World!!) δεν είναι δείγμα επίδειξης απο την δισκέτα, αλλά είναι ζωγραφισμένο απο τη συντάκτη του Amiga World: Gene Brown.

5. Το πρόγραμμα ΔΕΝ (μα ΔΕΝ!) μπορεί να δημιουργήσει εικόνες σε HAM mode (μήπως Ham εννούν τις High Resolution;). Αυτά τα γράφω για το καλό όλων μας γιατί δεν πρέπει να υπάρχουν ανακρίβειες στα περιοδικά που προσπαθούν να βάλουν τους αναγνώστες τους σε εναν κόσμο διαφορετικό απο όλους τους άλλους, που είναι το Computing.

ρώνει το πρόγραμμα πόσα cels έχετε κάνει και σε ποιό είσαστε στην συγκεκριμένη φάση. Αφού φτιάξατε την λεγόμενη «μολυβοδουλειά» και την σώσετε πάτε να δώσετε κίνηση και ήχο στο δημιούργημά σας δια μέσω του...



EXPOSURE SHEET

Οπως θα προσέξατε στους υπολογιστές πρώτα γίνεται η κίνηση και το σενάριο και μετά τελευταίο, το χρώμα. Αυτό είναι σωστό γιατί είναι πιό εύκολο να διορθώνεις την κίνηση σε ενα μαυρόασπρο αντικείμενο παρά σε ένα έγχρωμο αντικείμενο(μετά διόρθωμα στους χρωματισμούς κ.τ.λ.). Ετσι λοιπόν για να τοποθετήσουμε κίνηση και ήχους και να φτιάξουμε τον χρονισμό της ταινίας μας χρησιμοποιούμε το Exposure Sheet.

Αυτό το πρόγραμμα είναι λίγο ...μπελάς εάν δεν έχετε ξανα ασχοληθεί με script editors. Βέβαια γι αυτό υπάρχει το manual που θα σας τα μάθει όλα με πολύ απλό τρόπο. Με το που προσθέτετε τα frames το πρόγραμμα μας δείχνει την χρονική διάρκεια της ταινίας που έχουμε κάνει. Το καλό της υπόθεσης είναι ότι εαν θέλετε να καθυστερήσει κάποιος frame στην ταινία σας , σε άλλα προγράμματα animation, πρέπει να πατάτε κάμποσα frames με το ίδιο περιεχόμενο, ενώ στο Animation Studio απλά καθορίζεται τον χρόνο που θα εμφανίζεται και έτσι γλυτώνετε πολύτιμη μνήμη. Κάτι άλλο επίσης ευχάριστο είναι ότι οι ήχοι ή η μουσική που θα επιλέξετε για την ταινία σας είναι σε SMUS format, δηλαδή .....SONIX και πάλι SONIX!!!.

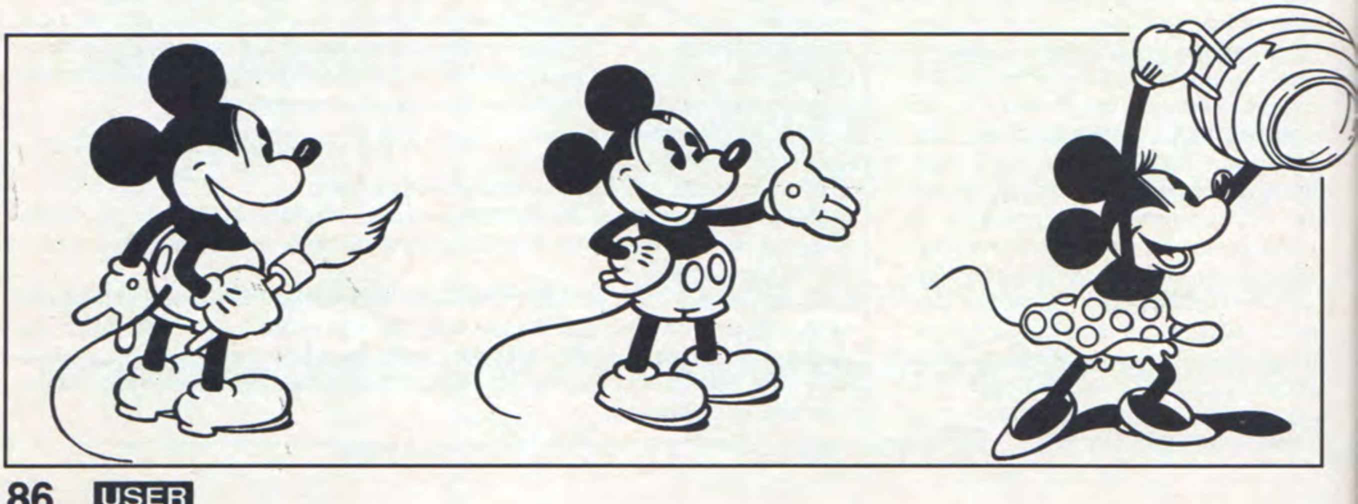
Επίσης με την τεχνική που χρησιμοποιεί το Exposure Sheet σας βοηθάει να γλυτώνετε χρόνο ζωγραφίζοντας 12 frame ανά δευτερόλεπτο (Ενω η ταινία σας θα προβάλετε στα 24 frames ανά δευτερόλεπτο. Βέβαια σας δίνεται και η δυνατότητα να καθορίσετε εσείς πόσα frames το δευτερόλεπτο θα θέλετε να πέφτουν.

Οι εντολές που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα είναι αρκετές και περιγράφονται πολύ αναλυτικά στο manual. Αφού τελείωσαμε και το δεύτερο στάδιο και το πιό δύσκολο τώρα είμαστε έτοιμοι να το χρωματίσουμε τπ δημιούργημα μας με την βοήθεια του....

INK & PAINT

Εδώ τώρα πλέον, αφού έχουμε κάνει όλη την δύσκολη δουλειά, μας απομένει να χρωματίσουμε το κάθε καρέ του animation που έχουμε δημιουργήσει. Το πρόγραμμα ευτυχώς μας διευκολύνει στον χρωματισμό, δινοντάς μας 4 εργαλεία για γέμισμα, καθώς επίσης μας επιτρέπει να διαλέξουμε πόσα χρώματα θα χρησιμοποιήσουμε (απο 2 εώς 32 απο τα 4096). Εκτός απο αυτά, υπάρχουν και άλλες ευκολίες όπως κλείδωμα χρωμάτων (κάτι σαν το stencil του Deluxe Paint), όπου μπορούμε να κλειδώσουμε τα χρώματα που χρησιμοποιούμε για τα σκίτσα μας και να φέρουμε μια παλέτα διαφορετική (απο κάποια άλλη εικόνα), χωρίς να έχουμε χάσει τα χρώματα.

Το πλέον γνωστό format ANIM, έχει αντικατασταθεί απο ένα format της Disney, το CFAST, που επιτρέπει σε ενα φάκελο (file), το σώσιμο του animation, των ήχων, την παλέτα καθώς και τα data του Exposure Sheet. Έτσι όταν θέλετε να δώσετε το animation που φτιάξατε σε κάποιον φίλο, αυτός δεν είναι αναγκασμένος να έχει και το πρόγραμμα για να το τρέξει, απλά του δίνετε μαζί και το πρόγραμμα που εμφανίζει το animation σας, το λεγόμενο Flicker (καμμία σχέση με τι

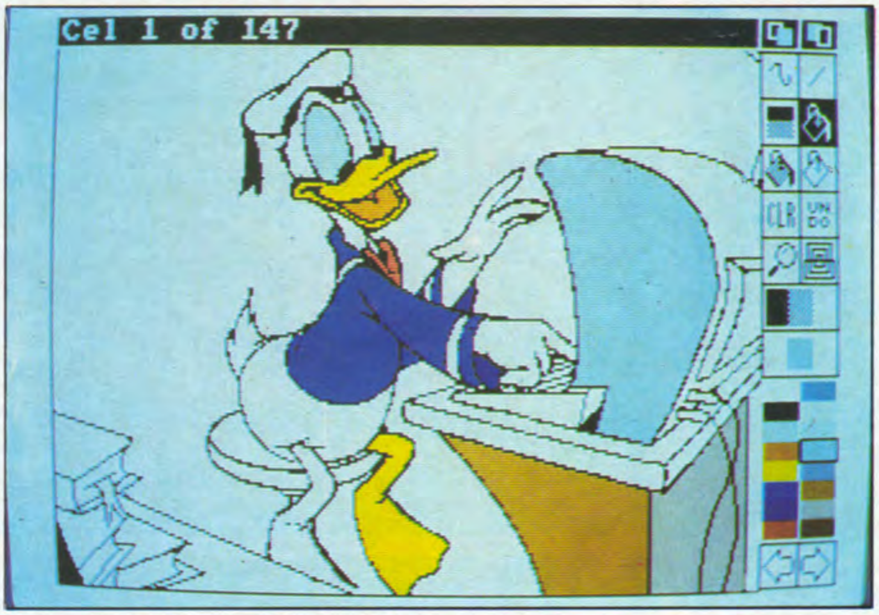


flickering της Amiga).

ΓΕΝΙΚΑ

Αυτό που πάνω απο όλα με εντυπωσίασε σε αυτό το πακέτο, είναι το ότι μπορεί να σας επιτρέψει, έστω και 512K, να φτιάξετε κάτι.

Αυτό οφείλεται, όπως είπαμε και πιό πάνω, στο ότι τα προγράμματα τα φτιάξαν χωριστά με αποτέλεσμα το καθένα απο μόνο του να πιάνει λίγη μνήμη.



Βέβαια υπάρχουν ένα μικρό προβλήματα (αν μπορεί να το πεί κανείς πρόβλημα), όπως το ότι δεν μπορείτε να φτιάξετε HAM animations.

Αλλα αυτά που προσφέρει το πρόγραμμα είναι τόσα πολλά (συγκριτικά με το μόνο του ανταγωνιστή , το Movie Setter) που δεν πρέπει να λείπει απο καμμία συλλογή σας που έχει σχέση με Animation.



Επίσης στα βιβλία που το συνοδεύουν, υπάρχουν πολλά τρύκ απο τους δασκάλους του είδους, τους animators της Disney!!.

Και βέβαια σαν πρόλογος υπάρχει και η ιστορία του cartoon .

Θετική αγορά, εάν είναι Original!!

Εμείς επιφυλασόμαστε σε ενα μελλοντικό άρθρο για κάποια κατασκεύη cartoon μέσα απο το Studio Animation, σε κάποια στήλη του Amiga DeskTop Video.

Σε περίπτωση που κάποιος θέλει να το παραγγείλει κατευθείαν απο τον κατασκευαστή, δεν έχει παρά να γράψει στην εξής διεύθυνση: **Disney Software, 500 S. Buena Vista Street, Burbank, CA 91521.** (και βέβαια σημειώστε Pal έκδοση).

ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ

Πριν την εμφάνιση των υπολογιστών η συγκεκριμένη διαδικασία ήταν πολλή επίπονη (αλλά να μου πείτε πριν την εμφάνιση των υπολογιστών, τι δεν ήταν επίπονο σ'αυτή τη ζωή!!!). Διαβάστε τα στάδια μιάς διαδικασίας παραγωγής cartoon ταινίας:

Α. Αρχικά η ιδέα του να φτιαχτεί μια ταινία κινουμένων σχεδίων, βασιζόταν στη σύλληψη και κατασκευή κάποιου σενάριου. Υπήρχαν (και υπάρχουν) οι σεναριογράφοι που θα καθήσουν να φτιάξουν, να γράψουν, να εφεύρουν, να σκεφτούν κάποιο σενάριο καλό που θα μπορεί να γίνει κινούμενο σχέδιο.

Β. Κατόπιν μετά το σενάριογράφο, η όλη ιστορία μεταφερόταν στους μουσικούς (ναι καλά διαβάσατε!). Οι μουσικοί ήταν οι πρώτοι που διάβαζαν το σενάριο έτσι ώστε να φτιάξουν μια μουσική επένδυση καθώς και τα εφέ (σε χονδρικό στάδιο) της ταινίας και ξέρετε γιατί; Γιατί στο επόμενο στάδιο ο σχεδιαστής- animator βάση του σεναρίου και της μουσικής έφτιαχνε τις γκριμάτσες και τις διάφορες καταστάσεις των σκίτσων έτσι ώστε το ολο σύνολο να δένει.

Γ. Εδω λοιπόν φτάσαμε σε έναν βασικό παράγοντα στον σχεδιαστή που παράλληλα είναι και animator. Για την υλοποίηση μιάς ταινίας 15 λεπτών, υπάρχει cartoon που έχουν δουλέψει μέχρι και 30 σχεδιαστές!!. Οι όμορφες γκριμάτσες που έχετε δεί κατα καιρούς στα φιλμάκια, είναι γκριμάτσες ανθρώπινες αφού οι σχεδιαστές συνήθιζαν να έχουν μπροστά στο σχεδιαστήριό τους, καθρέπτες για να αναπαραστούν τις γκριμάτσες που θα αποτύπωναν στους ηρωές τους. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, σ'αυτή τη φάση δεν ήταν τελικός απλά ο σχεδιαστής έφτιαχνε τον χαρακτήρα χονδρικά, τονίζοντάς όμως τις λεπτομέρειες (όπως του προσώπου ή των κινήσεων). Και βέβαια δεν χρωμάτιζε καν τους χαρακτήρες του.

Δ.Εδώ γίνεται το τελικό στάδιο του σχεδιασμού των χαρακτήρων, όπου αρκετά άτομα πάνω σε κόλλες σελουλόιντ (κάτι σαν ζελατίνα), ξεπατήκωναν τους ήρωες των σχεδιαστών φτιάχνοντας όλες τις λεπτομέρεις και τους χρωματισμούς τους ακολουθώντας βέβαια και τις οδηγίες των σχεδιαστών (storyboard κ.τ.λ.).

Ε. Μετά απο αυτή τη διαδικασία όλη η δουλειά πάει στον φωτογράφο. Αυτός με ένα σταθερό φόντο (Background), αρχίζει να τοποθετεί, με την βοήθεια του σκηνοθέτη, τις ζελατίνες με τους χαρακτήρες έναν έναν και τραβάει τις φωτογραφίες (φιλμ ταινίας και όχι φωτογραφικό), αποτυπόνοντας έτσι όλη την ιστορία σε φίλμ.

Ζ.Κατόπιν ακολουθεί το μοντάζ των κομματιών με τις σκηνές και παράλληλα γίνεται και η μουσική επένδυση (όπου εδώ μπορεί να διαφοροποιείται με την αρχική).

Οπως βλέπετε, πολύ κόπος για αυτό το πεντάλεπτο μαυρόασπρο cartoon που βλέπετε καμμιά φορά στην τηλεόραση σας. Σήμερα ευτυχώς, με την τεχνολογία που μας προσφέρεται (Video, Computers κ.τ. λ.), οι ταινίες βγαίνουν σε χρόνο μηδέν με καλύτερα αποτελέσματα και χωρίς τόσο μεγάλο κόπο. Αναφορικά και μόνο σας λέω δοκιμάστε να φτιάξετε έναν άνθρωπο που περπατάει σε χαρτί και μετά φτιάξτε τον ίδιο σε υπολογιστή. Έτσι θα εκτιμάτεπολύ περισσότερο τον υπολογιστή σας, που τον βρίζετε συνέχεια όταν χάνετε σε κάποιο παιχνίδι!!

Γειά σας μελλοντικοί ..... SPIELBERG της Ελλάδος!! Οπως θα θυμάστε την προηγούμενη φορά σας είχαμε παρουσιάσει το Deluxe Video, ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα για να φτιάχνετε ακολουθίες Video και να τις περνάτε στο Video σας, ή απλά να τις βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας. Πάλι μπορείτε, χάρις το πρόγραμμα Player που υπάρχει στις δισκέτες, να το φτιάξετε σε δισκέτες και να το μοιράσετε στους φίλους σας. Οπως σας είχαμε υποσχεθεί λοιπόν, σ'αυτό το τεύχος θα φτιάξουμε μαζί μια ακολουθία έτσι ώστε να μπείτε για τα καλά στο πνεύμα του προγράμματος και να καταλάβετε την λειτουργία του.



DTV ΜΕ ΤΗΝ AMIGA

ΤΟΥ R. GRELLONI

Καταρχήν, για να μην σας κουράσω, θα χρησιμοποιήσουμε τις εικόνες και τους διάφορους ήχους που ήδη υπάρχουν στις δισκέτες, για να μην χρειάζετε να σχεδιάσετε απο την αρχή.

Σ' αυτό το παράδειγμα θα φτιάξουμε το διαστημόπλοιο που εκτοξεύεται απο το διαστημικό σταθμό και κατόπιν θα προσθέσουμε ήχο και τίτλους. Αφού φορτώσουμε το Video Maker, καθαρίζουμε την περιοχή που θα δουλέψουμε, επιλέγοντας NEW απο το μενού PROJECT. Ανοίξετε ενα scene effect κάνοντας διπλό κλίκ στο κουτί του scene effect, κατόπιν κατεβάστε απο πάνω ενα track και διαλέξτε picture, όταν σας ζητηθεί να προσδιορίζετε το track. Τώρα θα βγεί κάποιο παράθυρο για να φορτώσετε την εικόνα.

ΦΟΡΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ

Θα φορτώσετε την εικόνα 'Blast', κάνοντας κλικ επάνω της.

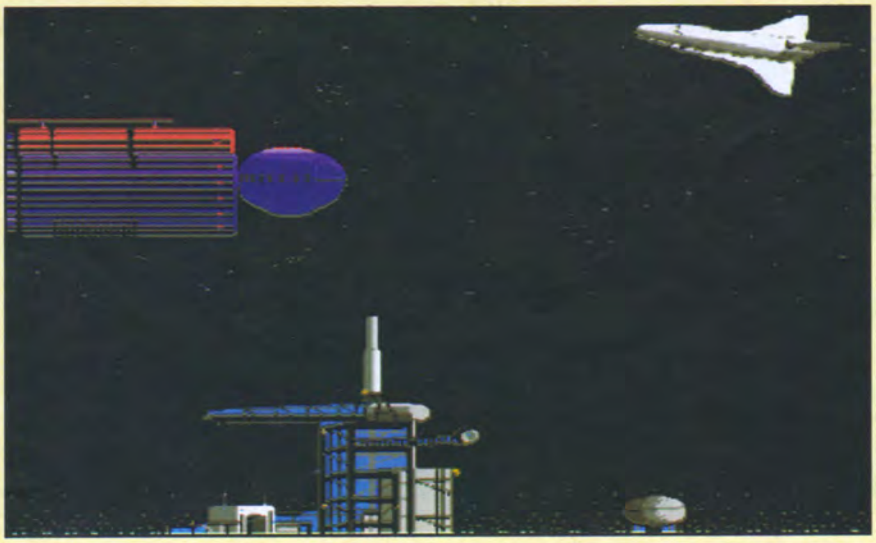
Οταν έχει φορτωθεί μπορείτε να την δείτε κάνοντας κλικ στο εικονίδιο της τηλεόρασης. Αφού την δείτε "πετάξτε" πίσω την εικόνα κάνοντας "κλικ" επάνω δεξιά στην μπάρα της εικόνας και μετά διαλέξτε Select για να καταχωρηθεί η εικόνα και να επιστρέψετε στην περιοχή που εργάζεστε.

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ BACKGROUND ΕΙΚΟΝΑ

Τώρα θα πρέπει να δηλώσετε αυτή την εικόνα σαν background. Αυτό γίνετε "τραβώντας" ενα άδειο effect απο πάνω και τοποθετείστε το πάνω στο βέλος όπου είναι το blast. Οταν θα σας ζητηθεί να δηλώσετε αυτο το effect επιλέξτε την επιλογή load. Τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη το πλαίσιο διαλόγου για το φόρτωμα, όπου θα πρέπει να επιλέξετε μεταξύ του Cut και Get Ready. Εσείς πατήστε στο Cut. Με αυτή την επιλογή όταν θα δειτε το video η εικόνα σας θα εμφανίζεται στιγμιαία ενώ με την άλλη επιλογή (Get Ready) θα έχει κάποιο εφέ του στυλ fade in κ.τ.λ. Τώρα αυτή την σκηνή θα την μεταφέρετε κοντά στα 0:03 δυετερόλεπτα, ώστε να ξεκινάει σε αυτόν τον χρόνο. Για να δείτε τι κάνατε, μέχρι στιγμής, επιλέξτε απο το μενού Project την εντολή Play Scene

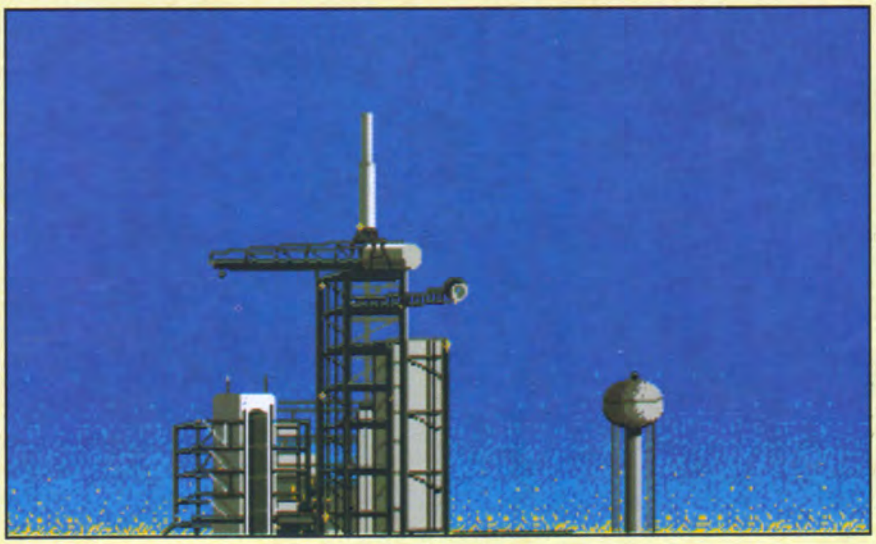
ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Σαν αντικείμενο, θα έχουμε το διαστημόπλοιο που θα το κάνουμε να κινείται προς τον ουρανό και να εξαφανίζεται. Εκεί που βρίσκεστε, στο Scene Script, κατεβάστε ενα καινούργιο track και τοποθετήστε το κάτω απο το track του bla ster. Αυτή τη φορά που θα μας ζητηθεί να προσδιορίσουμε το είδος, θα επιλέξετε το Object. Και όταν εμφανιστεί το παράθυρο με τα αντικείμενα, επιλέξτε "Shutle". Τότε θα φορτωθεί το αντικείμενο απο την δισκέτα στην μνήμη της Amiga, εαν θέλετε να το δείτε, απλά επιλέξτε το εικονίδιο της τηλεόρασης. Τέλος επιλέξτε το Select για να επιστρέψετε στο











scene script οπου τώρα θα υπάρχει στο καινούργιο track που είχατε τραβήξει, το όνομα Shutle.

ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

Εδω θα απογειώσουμε το αντικείμενο απο το διαστημικό σταθμό. Επιλέξτε ένα άδειο effect και βάλτε το στο track του Shutle. Οταν θα σας ζητηθεί να προσδιορήσετε το είδος του εφέ επιλέξτε Appear, τότε θα σας εμφανιστεί ένα παράθυρο για να δείξετε που θα εμφανίζετε το αντικείμενο. Αυτό μπορείτε να το κάνετε επιλέγοντας το εικονίδιο της τηλεόρασης όπου εκεί εμφανίζεται και η εικόνα του background και το αντικείμενο. Πιάστε το αντικείμενο και βάλτε το στη βάση εκτόξευσης. Αφου το έχετε τοποθετήσει γυρίστε πίσω και επιλέξτε ΟΚ. Και κατόπιν μετακινήστε το εφε στα 0:03 δευτερόλεπτα Τώρα έχουμε το διαστημόπλοιο να κάθετε στην βάση εκτόξευσης. Αλλά θα πρέπει να το κάνουμε να απογειώνεται και να χάνετε απο την οθόνη. Κατεβάστε ένα καινούργιο effect και τοποθετήστε το στο track του Shutle. Τώρα στο κουτί που θα εμφανιστεί επιλέξτε την επιλογή Move To. Εδώ η διαδικασία που ακολουθεί είναι ίδια με την τοποθέτηση του αντικείμενου, αφου μετακινήσετε το αντικείμενο εκεί που θέλετε γυρίστε πίσω. Επειδή θέλουμε το διαστημόπλοιο, αφου έχει φτάσει μέχρι επάνω στην οθόνη, να εξαφανίζεται επιλέγουμε Disappear At End και τέλος πατάμε το ΟΚ. Για να δείτε τι έχετε κάνει επιλέξτε απο το μενού Project την επιλογή Play Scene.

ΠΡΟΣΘΕΤΩΝΤΑΣ ΗΧΟ

Και εδώ όπως παντού, θα πρέπει να κατεβάσετε ενα νέο track και ενα νέο effect. Το track θα το τοποθετήσετε κάτω απο το track του Shutle. Οταν θα σας ζητηθεί να προσδιορίσετε το είδος του track, θα επιλέξετε φυσικά το Sound. Και κατόπιν θα βγεί το παράθυρο με τα περιεχόμενα της δισκέτας για να επιλέξετε τον ήχο που θα περάσετε στην μνήμη. Επιλέξτε τον ήχο Zoom. Εαν θέλετε να τον ακούσετε πατήστε το εικονίδιο με το μεγάφωνο που υπάρχει στο παράθυρο του ήχου. Και τέλος επιλέξτε το Select για να δημιουργηθεί και αυτό το track. Τώρα για να ξέρει το Deluxe Video πότε θα παίξει τον ήχο θα κατεβάσουμε ενα effect και θα το τοποθετήσουμε μέσα στο track με το όνομα Zoom.

Τότε ενα παράθυρο που θα εμφανιστεί θα ζητήσει το είδος το εφέ που θέλουμε, εσείς πατήστε το Play. Για να παίζει ο ήχος ταυτόχρονα με την απογείωση θα τοποθετήσετε το πρώτο βελάκι στα 4:51 δευτερόλεπτα και το άλλο βελάκι στα 4:36 δευτερόλεπτα όπου εκεί θα σταματάει ο ήχος. Για να δείτε τι κάνατε επιλέξτε την γνωστή πια εντολή, Play Scene. Τώρα το μόνο που σας μένει είναι να κάνετε τις διορθώσεις σας ώστε να είναι συχρονισμένα όλα και να ονομάσετε το θέμα που έχετε φτιάξει. Επιλέξτε την εντολή Rename απο το μενού edit, και γράψτε το όνομα που θέλετε. ΔΥΣ



ST REPLAY

Ενα ολοκληρωμένο πακέτο για Sampling στον Atari.

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε παρουσιάσει το Audiomater το καλύτερο πρόγραμμα για Sampling που υπάρχει στην Amiga. Ηρθε τώρα η σειρά του Atari που με το ST Replay διεκδικεί τη θέση του κορυφαίου μηχανήματος παραγωγής Samples. Εδώ πρέπει να δηλώσω παρόλο που είμαι φανατικός Amiga User θα είμαι όσο γίνεται περισσότερο αντικειμενικός στη κριτική μου. Το ST Replay δεν είναι καινούργιο στην αγορά. Οι δυνατότητες του όμως είναι τόσες όσες χρειάζεται ένας νέος στο κόσμο της δειγματοληψίας χρήστης.

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

Το πακέτο περιλαμβάνει εκτός του βασικού προγράμματος μια Drum Machine, ένα πρόγραμμα παραγωγής εφφέ (ιδιαίτερα χρήσιμα), την προηγούμενη έκδοση του ST Replay (v 3.0), πολλά Documentation Files, μικρά προγραμματάκια σε Fast Basic, Gfa Basic, Assebly και άλλες γλώσσες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αν θέλετε να εκμεταλευτείτε το Sampler μέσα από δικά σας προγράμματα, και μερικά δείγματα για να πειραματιστείτε. Το πρόγραμμα φορτώνει από το Directory (και όχι με Boot). Η κύρια οθόνη θα έλεγα πως είναι πυκνοκατοικημένη από διάφορα Icons που μοιάζουν με πλήκτρα. Αυτό που με εντυπωσίασε είναι η πληθώρα των λειτουργιών που βρίσκονται άμεσα στη διάθεση του χρήστη, τα Pull Down Menus είναι σχεδόν άδεια. Ας τα πάρουμε όλα όμως από την αρχή. Στο Menu Line βρίσκουμε τα παράθυρα Desk, File, Frequency, Output, Display. Οταν 'ανοίξουμε' το Desk το μόνο που θα δούμε είναι τα Credits και η έκδοση του προγράμματος. Στο File υπάρχουν επιλογές για φόρτωμα και σώσιμο ενός Sample από και προς το δίσκο όπως επίσης και ολόκληρου set ήχων. Φυσικά εδώ υπάρχει και το Quit η έξοδος δηλαδή από το πρόγραμμα. Στο παράθυρο με επικεφαλίδα Frequency διαλέγουμε την συχνότητα που θα κάνουμε δειγματοληψία ή θα ακούσουμε το δείγμα μας. Οι διαθέσιμες συχνότητες είναι οχτώ στον αριθμό. Αυτές δε μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε όλες οποιαδήποτε στιγμή.

Οι πέντε πρώτες (5, 7.5, 10, 15, 20, 30 khz) ακούγονται μέσα από το μόνιτορ ενώ οι άλλες δύο (40, 50 khz) ενεργοποιούνται μόνο όταν έχουμε επιλέξει ο ήχος να βγαίνει από την έξοδο του Sampler σε κάποιο ενισχυτή ή Hi-Fi.

Η συχνότητα του συστήματος πριν κάνουμε οποιαδήποτε αλλαγή είναι 20khz.

Στο Output παράθυρο υπάρχουν δύο επιλογές η Monitor και Hi-Fi που αναφέρονται στην έξοδο του σήματος. Οπως είπαμε προηγουμένως η επιλογή των συχνοτήτων βασίζεται σ' αυτό το Menu. Αν θέλετε να διαλέξετε συχνότητα 40 khz και ο ήχος να βγαίνει από το

Monitor το πρόγραμμα δε θα σας το επιτρέψει. Το Display παράθυρο έχει τρεις επιλογές που αναφέρονται στο τρόπο που εμφανίζεται το Sample στην οθόνη. Αυτές είναι Outline, Filled, Envelope. Η Filled είναι ενεργοποιημένη με το φόρτωμα του προγράμματος. Η Outline χρησιμεύει στο να αναπαριστάν το πραγματικό σχήμα του δείγματος ειδικά όταν έχουμε κάνει μεγένθυνση.

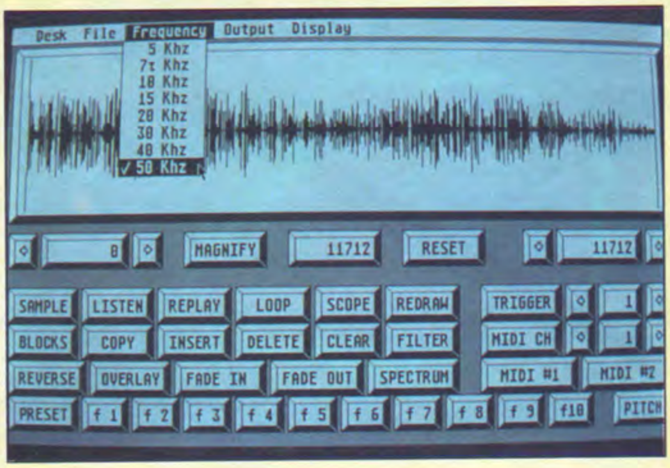
Η Envelope δείχνει το δείγμα να καθρεπτίζεται σε σχέση με τον οριζόντιο άξονα.

Στη κύρια οθόνη τώρα που είναι κατάμεστη υπάρχει στο πάνω μέρος το Edit window όπως άλλωστε σε όλα τα προγράμματα αυτού του είδους.

Το δείγμα που θα φορτώσετε δε θα καταλαμβάνει όλο το μήκος του παραθύρου αλλά μόνο όσο είναι το μέγεθος του. Τα 2KB μόλις που φαίνονται στο αριστερό μέρος της οθόνης και το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να κάνετε πριν από οτιδήποτε άλλο είναι Magnification. Στα δύο άκρα του Edit window είναι δύο κέρσορες (όχι text) που μετακινούνται είτε με το ποντίκι όταν το πάτε πάνω τους κρατήσετε πατημένο το αριστερό κουμπί και το μετακινήσετε είτε με τα βελάκια που υπάρχουν αριστερά και δεξιά κάτω από το Edit Window.

Για να κάνετε μεγένθυνση τοποθετήστε το δεξιό κέρσορα λίγο μετά το τέλος του δείγματος και πατήστε το 'πλήκτρο' Magnify. Το παράθυρο θα αλλάξει και το δείγμα θα καταλάβει όλη την οθόνη ανάμεσα από τους δυο κέρσορες. Το Reset 'πλήκτρο' επαναφέρει την κυματομορφή στην μορφή που ήταν πριν την μεγεύθυνση. Εδώ πρέπει να πούμε ότι οι θέσεις των δύο κερσόρων μπορούν να αποθηκευτούν σε μια από τις 10 διαθέσιμες μνήμες για αντιμετώπιση πιθανού λάθους κατά την μεγεύθυνση. Μια άλλη άμεση επιλογή είναι η Listen με την οποία ακούμε ότι φτάνει στην είσοδο του Replay. Ετσι μπορούμε να ρυθμίζουμε την ένταση της πηγής χωρίς να είναι ανάγκη να κάνουμε συνεχώς Sampling.

Αναπάσα στιγμή και αφού ο ήχος μας αρέσει πατώντας 'S' στο πληκτρολόγιο του Atari αρχίζει η δειγματοληψία. Sampling μπορούμε να κάνουμε και χωρίς Listen απλά και μόνο κάνοντας κλικ στην επιλογή 'Sample' στην οθόνη ή διαλέγοντας το Trigger mode. Οτι έχουμε γράψει στη μνήμη μπορούμε να το αναπαράγουμε με την εντολή Replay ή το πλήκτρο 'R'. Οι γνωστές λειτουργίες Copy, Insert, Delete μου φάνηκαν προσωπικά λίγο πιο δύσκολες και παράξενες στη χρήση τους απ' ότι σε άλλα παρόμοια προγράμματα. Η όλη διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί σχετίζεται με μια άλλη επιλογή που υπάρχει, την Block. Με την Block ο υπολογιστής 'θυμάται' την θέση των δύο κέρσορων εκείνη τη στιγμή. Οταν μετακινούμε τον ένα κέρσορα μετακινείται ταυτόχρονα και ο άλλος προς την ίδια κατεύθυνση. Η επιλογή Block χρησιμοποιήται για να 'μαρκάρει' την περιοχή του δείγματος που θέλουμε να αντιγράψουμε, να σβήσουμε ή να δημιουργήσουμε ένα κενό. Η δημιουργία κενού σε ένα Sample έχει δύο χρήσεις στο ST Replay 4. Η πρώτη είναι αυτονόητη. Χωρίζει στα δύο το Sample σε συνδιασμό με το πλήκτρο Clear. Ενα άλλο Samnple μπορεί να φορτωθεί ή να ηχογραφηθεί στη περιοχή αυτή. Η δεύτερη χρήση είναι για δημιουργία πολλαπλών αντίγραφων ενός κομματιού ή ολόκληρου του δείγματος στη μνήμη. Με το πλήκτρο Filter το δείγμα "περνάει" από ένα βαθυπερατό φίλτρο που εξαφανίζει, όχι τόσο τέλεια βέβαια, το φαινόμενο του θορύβου που υπάρχει στις χαμηλότερες συχνότητες.



Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν δέκα πλήκτρα που ενεργοποιούνται με το αντίστοιχο πάτημα των Function Keys. Με τα δέκα αυτά πλήκτρα μπορούμε να ελέγχουμε ένα από τα δέκα Samples που μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα στη μνήμη. Τα δείγματα αυτά που δεν είναι ανάγκη να είναι δέκα αλλά λιγότερα αποτελούν ένα Set που μπορεί να φορτωθεί και να σωθεί στο δίσκο ολόκληρο.

Η όλη διαδικασία ανάθεσης γίνεται πολύ εύκολα με το πλήκτρο Preset. Στις βασικές επιλογές υπάρχει επίσης ένας Spectrum Analyzer που λειτουργεί μόνο τη στιγμή που κάνουμε Sampling και ένα Digital Oscilloscope το οποίο μας βοηθάει να ρυθμίσουμε την ένταση της πηγής του σήματος ωστε να μην έχουμε προβλήματα θορύβου. Το όλο παρουσιαστικό της οθόνης συμπληρώνουν οι κοινές σε όλα τα προγράμματα του είδους επιλογές για Fade in και Fade out.

Στη διάθεση του χρήστη υπάρχουν και δύο "πλήκτρα" με ονομασίες Midi1 και Midi2 που σκοπό τους έχουν το μεν πρώτο να "παίξετε" τα Samples που έχετε κάνει Preset με ένα όργανο που έχει Midi, ενώ το δεύτερο να "παίξετε" ένα μόνο δείγμα του οποίου όμως θα αλλάζει η συχνότητα κατά μήκος του κλαβιέ. Το βασικό πρόγραμμα συνοδεύει και άλλο πιο μικρό με τίτλο Effects το οποίο προσθέτει εφφέ στους ήχους σας.

Τα εφφέ αυτά είναι τα εξής:Ramp1, Ramp2, Hall, Room, Distortion, Echo, Reverb, Reverbup.

Το κάθε ένα από αυτά έχει και διαφορετική χρησιμότητα. Δε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Distortion σε Sample από Strings, όπως δε θα ήταν ωραίο να χρησιμοποιήσουμε Hall σε κιθάρα. Ο κάθε ήχος έχει και το δικό του εφφέ. Ενα άλλο πρόγραμμα που υπάρχει αλλά εμένα δε μου έκανε εντύπωση είναι το Drum Beat. Το πρόγραμμα αυτό μετατρέπει το ST σε μια Drum Machine. Οι ήχοι των κρουστών έχουν γίνει δειγματοληψία στα 20khz παρόλο που δείχνουν για πιο χαμηλής ποιότητας. Το πρόγραμμα αυτό θα έλεγα πως δεν ειναι τόσο φιλικό προς τον χρήστη και στην αρχή τουλάχιστον είναι σχεδόν αδύνατο ένα άτομο με "προυπηρεσία" σε τέτοια προγράμματα να γράψει ένα κομμάτι χωρίς την παρουσία του Manual δίπλα από τον υπολογιστή. Το πακέτο πάντως παρόλο την ηλικία του κρατιέται σε πολύ υψηλά επίπεδα και είναι η ιδανική λύση για έναν αρχάριο στο Sampling αν εξαιρέσουμε το DrumBeat όπως είπαμε προηγουμένως. Το εγχειρίδιο είναι κατατοπιστικότατο και διαθέτει κεφάλαια ειδικά για τους προγραμματιστές όπως επίσης απλά Hints & Tips για τα πρώτα βήματα.



MODEMS

ΤΟΥ **ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ**

Άλλος ένας μήνας πέρασε, αγαπητοί αναγνώστες, και αρκετά πράγματα συνέβησαν στο μεταξύ. Οι καταλήψεις σταμάτησαν, οι διάφορες πλευρές μετρούν τις πληγές τους και στο μεταξύ οι μαθητές και οι φοιτητές βλέπουν το μέλλον τους σκοτεινό για φέτος. Τι να πουν βέβαια ο κ. Σαντάμ και ο κ. Μπους, που την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές διασταυρώνουν τα ξίφη τους πάνω από τον κόλπο, αφού πρώτα δοκίμασαν τις ασπίδες τους και την ώρα που ψάχνουν ομπρέλλα για να φυλαχτούν από το θυμωμένο ουρανό της καταιγίδας της ερήμου...Θα μου πείτε, τι σχέση έχουν αυτά σε τούτη τη στήλη; 'Εχουν, αφού είναι γεγονότα που αφορούν την περιοχή μας, δηλαδή όλους μας. Και για του λόγου το αληθές, να πούμε ότι τα θέματα αυτά κυριάρχησαν στις συζητήσεις που έγιναν στις διάφορες Τράπεζες Πληροφοριών (βάσεις) σε όλη τη χώρα.

Συγκεκριμένα, αναφερόμαστε στη συζήτηση που έγινε τους τελευταίους μήνες σε εθνικό και τοπικό επίπεδο στις διάφορες βάσεις που συμμετέχουν στο δίκτυο FIDO, όπως και σε ορισμένες άλλες βάσεις όπως την Acrobase. Αναφερόμαστε σε αυτές, γιατί είχαμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε οι ίδιοι τη συζήτηση που διεξήχθη σε αυτές. Αν το ίδιο έγινε και σε άλλες βάσεις εκτός αυτών, λυπούμαστε που δεν καταφέραμε να παρακολουθήσουμε την εξέλιξη της συζήτησης και σε αυτές τις βάσεις, αλλά βέβαια δε μπορούμε να βρισκόμαστε παντού (ακόμα...).

Η συζήτηση που λέγαμε πριν, είχε αρκετά χαρακτηριστικά. Καταρχήν ήταν μαζική, καθώς πολλοί ήταν αυτοί που είπαν τη γνώμη τους για τα γεγονότα. 'Ηταν ακόμη έντονη, καθώς οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες ήταν άμεσα επηρρεασμένοι από τα γεγονότα, δηλαδή μαθητές, φοιτητές και γονείς, τουλάχιστον όσο αφορά τη συζήτηση για τις καταλήψεις. Σε αυτό βοήθησε προφανώς και το νεαρό της ηλικίας των περισσοτέρων, που οδήγησε αρκετές φορές σε μια έντονη μαχητικότητα στην υποστήριξη των διαφόρων απόψεων, η οποία έφτασε ορισμένες φορές στην υπερβολή.

'Ενα ακόμη χαρακτηριστικό της συζήτησης ήταν πως οι απόψεις που αναπτύχθηκαν στην πορεία της συζήτησης ήταν σε μεγάλο βαθμό κομματικοποιημένες και λιγότερο πολιτικοποιημένες. Αυτό θα έπρεπε να ανησυχεί όλους μας, αφού φαίνεται πως οι δύο αυτές έννοιες, κομματικοποίηση και πολιτικοποίηση έχουν μπερδευτεί στις μέρες μας, όσο και αν οι ίδιοι οι συμμετέχοντες στη συζήτηση δεν το παραδέχονται. Θα άξιζε ίσως να γίνει μία έρευνα για τη συμπεριφορά των Ελλήνων μέσα από μέσα επικοινωνίας όπως τα modems και οι υπολογιστές, όπως και το ραδιόφωνο, αλλά αυτό είναι ένα θέμα στο οποίο θα επανέλθουμε αργότερα.

Θα πούμε πάντως πως είναι παρήγορο να βλέπει κανείς τόσο πολύ κόσμο που ασχολείται με ένα χόμπυ που θεωρείται ψυχρό και αντικοινωνικό, όπως οι υπολογιστές (αν και θα σημειώσουμε και πάλι τη διαφωνία μας με αυτό...), να ενδιαφέρεται τόσο έντονα για όσα συμβαίνουν γύρω του. Καλή σπορά, αλλά λιγάκι απαίδευτη...

Θα φταίει βέβαια και η ψυχοσύνθεσή μας. Το μεσογειακό ταμπεραμέντο μας και η ιδιαίτερη ψυχή του 'Ελληνα, τόσο ζεστή και αψιά όσο και ασύνετη και παθιασμένη. Φαίνεται πως η Ελλάδα ποτέ δεν πεθαίνει...(μόνο ευτελίζεται και υποφέρει...)

Για να περάσουμε όμως στα γεγονότα, ας δούμε πώς εξελίχτηκαν οι δύο συζητήσεις, αυτή για τις καταλήψεις και αυτή για τα γεγονότα στον κόλπο. Η συζήτηση για τις καταλήψεις ξεκίνησε μαζί με αυτές, και η εξέλιξή της ακολουθούσε το ρυθμό των γεγονότων. 'Οσο αυξανόταν η ένταση στα σχολεία, τόσο ανέβαινε και ο τόνος της συζήτησης, η αντιπαράθεση και το μέγεθος των μηνυμάτων. Ειδικά η Θεσσαλονίκη αποδείχτηκε ιδιαίτερα ορμητική στην υποστήριξη των απόψεών της (θα φταίει ο Βαρδάρης...), άλλωστε είναι μάλλον περισσότερο καιρό στο χώρο της επικοινωνίας με modems και πιθανόν προηγείται της υπόλοιπης χώρας (όπως και στο μπάσκετ, δηλαδή τελικά οι Βορειοελλαδίτες τα καταφέρνουν καλύτερα σε θέματα που απαιτούν λίγα άτομα και ταχύτητα στις ενέργειες...ενδιαφέρον).

Τα πράγματα οξύνθηκαν πολύ μετά τα επεισόδια στην Πάτρα και την Αθήνα, οπότε ανταλλάχτηκαν και εκφράσεις βαριές (τύπου Βουλής σε συζήτηση εφ'όλης της ύλης... σα δε ντρεπόμαστε...). Υπήρχαν και αμφισβητήσεις, του τύπου "εμένα οι καταληψίες μαθητές δε μου φαίνονται και τόσο μαθητές" ή ακόμη "στο δικό μου το σχολείο έγιναν ζημιές 25000000 δραχμών", απόψεις που προκάλεσαν σχόλια του τύπου "πές του τα, πές του τα..." και "πόσο χρονών είσαι και τα λές αυτά;" ή τέλος "μα που ζούμε;". 'Ενας μικρόκοσμος δηλαδή, αντανάκλαση του κόσμου όπου ζούμε. Εξάλλου, εικόνα είμαστε της κοινωνίας και της μοιάζουμε...

Με το τέλος των καταλήψεων στα σχολεία (γιατί τα πανεπιστήμια συνεχίζουν ακόμη), έπεσε και ο τόνος και το ενδιαφέρον, οι σχέσεις αποκαταστάθηκαν, τα πνεύματα ηρέμησαν και η ζωή συνεχίζεται. Μετά την καταιγίδα, ο ήλιος λάμπει όπως λένε και οι Γάλλοι. Συναρ-

παστική η ζωή τελικά... Το άλλο θέμα που κυριάρχησε στις συζητήσεις ήταν ο πόλεμος στον κόλπο. Οι απόψεις ήταν πολλές, οι περισσότερες όμως δέχονταν ότι ο Σαντάμ είχε καταπατήσει το διεθνές δίκαιο και τα δικαιώματα του λαού του Κουβέιτ, και έπρεπε να αποχωρήσει. Η διαφωνία φυσικά ήταν στο ποιος έπρεπε να τον πείσει για αυτό και με ποιο τρόπο...

'Επρεπε ή όχι ο πόλεμος να ξεκινήσει στις 15 Ιανουαρίου; 'Εφταναν ή όχι οι κυρώσεις για να διώξουν το Ιράκ από το Κουβέιτ; 'Επρεπε ή όχι να αναμιχθεί η Ελλάδα και πόσο; Πόσο μεγάλος είναι ο κίνδυνος για μας από τους πυραύλους και την τρομοκρατία; Τι γυρεύουν οι σύμμαχοι στον κόλπο μετά τον πόλεμο; Ποιος είναι ο ρόλος του Ισραήλ σε όλα αυτά; Ερωτήματα καυτά που απασχολούσαν όλους μας και μας απασχολούν ακόμη.

Και ύστερα, τα καυτά ερωτήματα για το ρόλο της Τουρκίας τώρα και μετά την κρίση, καθώς και το μέλλον της Κύπρου ενόψει όλων αυτών. 'Ενα μικρό παράθυρο στην καθημερινότητα, από μια όψη αθέατη στους περισσότερους.

Είναι παρήγορο πάντως να διαπιστώνει κανείς, έστω σε αυτή την κλίμακα, πόσο νοιάζονται οι 'Ελληνες για αυτή τη χώρα...Κι αν τους πονά, κι αν τους πληγώνει, δε θα την άλλαζαν με καμμιά. Κι αν διαφωνούν και αλληλοκατηγορούνται, η αγάπη τους γι'αυτή δεν αλλάζει. Απόδειξη ότι όλα τα μηνύματα που έφυγαν για το εξωτερικό και μιλούσαν για τον κόλπο, αναφέρονταν και στο Θέμα της Κύπρου και της επιθετικότητας της Τουρκίας. Δεν πρέπει βέβαια να υποτιμά κανείς την αξία αυτής της "προπαγάνδας", καθώς η διάδοση των μηνυμάτων είναι πλατιά σε όλο τον κόσμο και επιπλέον αποδέκτες τους είναι είτε νεαροί που στα επόμενα χρόνια θα παίξουν ρόλλο στα πράγματα των χωρών τους, είτε πιο ηλικιωμένοι, οι οποίοι όσο να είναι επιρρεάζονται και εκείνοι από τέτοια μηνύματα.

'Ετσι έχουν τα πράγματα και με τη συζήτηση για αυτό το θέμα. 'Ισως κάποιος να έχει αντιρρήσεις για την αναφορά όλων των παραπάνω σε αυτή εδώ τη στήλη. 'Ομως δεν είμαστε ξεκομμένοι από τον κόσμο και την πραγματικότητα και θέματα όπως τα παραπάνω αγγίζουν και εμάς, όπως όλους. 'Επειτα ήταν ευκαιρία να πάρετε μια ιδέα για το πόσο επιρρεάζουν τέτοια θέματα όλους τους τομείς της ζωής μας. Να δείτε ακόμη πόσα μπορεί να προσφέρει ο κόσμος των υπολογιστών και των modems. Και εξάλλου, δεν μπορούσαμε να αγνοήσουμε ένα θέμα που απασχόλησε τόσο έντονα και επί τόσο χρόνο την κοινότητα "μοντεμιστών" (φαίνεται έχουν συνηθίσει να διαμορφώνουν και να αποδιαμορφώνουν γενικώς...).

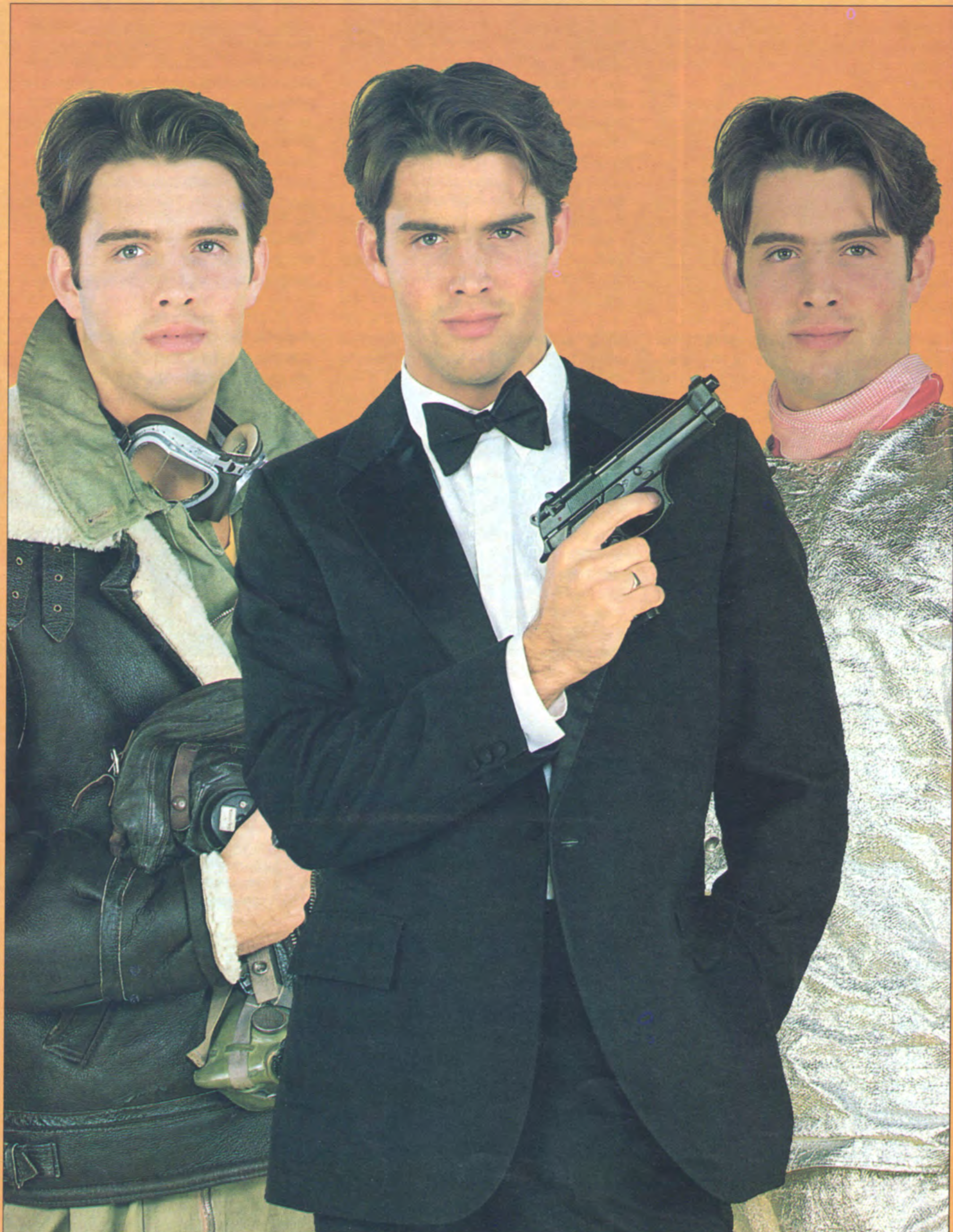
Να περάσουμε τώρα και σε κάτι άλλο, σχετικό πάντως με το προηγούμενο. Με την ευκαιρία του πολέμου στον κόλπο, μερικές βάσεις της Αθήνας αποφάσισαν να αφιερώσουν μια περιοχή αποκλειστικά σε αυτόν. Τέτοιες είναι για παράδειγμα η Dragon και η Rendez-vous. Η τελευταία είναι μια βάση που άνοιξε πριν δύο χρόνια περίπου και βασίζεται σε ένα υπολογιστή 386. Προς το παρόν λειτουργεί κάτω από το πρόγραμμα Remote Access από τις 8 το βράδυ ως τις 8 το πρωί στο τηλέφωνο 9415065, αλλά σύντομα θα υπάρξει αλλαγή στο τηλέφωνο και τις ώρες λειτουργίας, καθώς αυτή θα είναι 24-ωρη. Πιθανολογείται επίσης η αλλαγή προγράμματος. Η βάση είναι μέλος του δικτύου Fido, καθώς επίσης και του δικτύου Hellas Net, ενώ υπάρχει συνεργασία και με τη βάση Dragon, επίσης μέλος του Fido. Περισσότερα για αυτή σε επόμενο τεύχος μας.

Σχετική με τον κόλπο είναι και η είδηση πως η βάση Tele-C άρχισε συνεργασία με τον ραδιοφωνικό σταθμό SuperFM και τον τηλεοπτικό Tele-City, για την καλύτερη ενημέρωση των συνδρομητών της για τα γεγονότα του κόλπου. Αυτό πάντως δεν καταφέραμε να το επιβεβαιώσουμε οι ίδιοι, γι'αυτό και το γράφουμε με κάθε επιφύλαξη, αφού αμφισβητήθηκε έντονα από πολλούς.

Μια άλλη βάση στην οποία αναφερθήκαμε σε προηγούμενο τεύχος μας επαναλειτούργησε στο τέλος Ιανουαρίου. Πρόκειται για την ΟΝΝΕΔ BBS, η οποία τώρα λειτουργεί κάτω από το πρόγραμμα ProDoor και ProBBS, τα οποία με τη σειρά τους τρέχουν κάτω από το Deskview, ώστε να εξασφαλίζεται η λειτουργία τις περισσότερες ώρες. 'Οπως μας πληροφόρησε ο χειριστής της Αλέξης Κολυβάδης, πιθανότατα σύντομα να παρουσιάσει πολλές εκπλήξεις στους χρήστες της. Περισσότερα θα έχουμε τον άλλο μήνα. Εκπλήξεις όμως ετοιμάζει και μια άλλη πολλή γνωστή βάση της Αθήνας. Συγκεκριμένα πρόκειται να διευρύνει τις ώρες λειτουργίας της και να προσφέρει πολλές ακόμη υπηρεσίες στους συνδρομητές της. Και για αυτό όμως θα έχουμε περισσότερα τον επόμενο μήνα, αφού πρώτα αναγγελθεί επισήμως από τους χειριστές της.

Τελευταίο θέμα για αυτό το μήνα, η εγκατάσταση δυνατότητας offline διαβάσματος και απάντησης μηνυμάτων σε μερικές βάσεις της Αθήνας. Αυτό το σύστημα είναι πολύ διαδεδομένο στη Θεσσαλονίκη, αλλά τώρα μόλις αρχίζει να διαδίδεται και στην Αθήνα. Συγκεκριμμένα, όποιος ήθελε να διαβάσει κάποιο μήνυμα θα έπρεπε να το κάνει την ώρα που ήταν συνδεμένος με τη βάση, και το ίδιο ίσχυε και στην περίπτωση που ήθελε να γράψει κάτι. Αυτό είχε σα συνέπεια τη σπατάλη χρόνου, τόσο για το χρήστη όσο και για τις βάσεις, καθώς και την εισαγωγή παρασίτων λόγων άσχημων συνδέσεων. Εξαίρεση σε αυτό ήταν η δυνατότητα "πακεταρίσματος" των μηνυμάτων από το ProDoor, και η λήψη τους για διάβασμα στο σπίτι. Για να γράψει κανείς κάποιο μήνυμα όμως, έπρεπε πάλι να το κάνει online. Το καινούργιο σύστημα βασίζεται κυρίως στο πρόγραμμα Silver Express, που δίνει τη δυνατότητα για λήψη αλλά και για αποστολή μηνυμάτων πακεταρισμένων, οπότε έχουμε οικονομία χρόνου και εξάλειψη των παρασίτων. Δυστυχώς, οι βάσεις που το εγκατέστησαν μέχρι τώρα αντιμετώπισαν προβλήματα με τη λειτουργία του, αναμένεται όμως να λυθούν σύντομα. Θα μιλήσουμε όμως και για αυτό το θέμα ξανά. Σας χαιρετούμε και σας ευχόμαστε αυτός ο μήνας να είναι πιο ευχάριστος από όσους προηγήθηκαν.

Το πρόβλημα με την ζωή είναι,



ότι την ζεις μονάχα μιά φορά.

Μια ζωή γεμάτη εμπειρίες, μία ζωή γεμάτη διασκέδαση.

Και αυτό φαίνεται λίγο σκληρό.

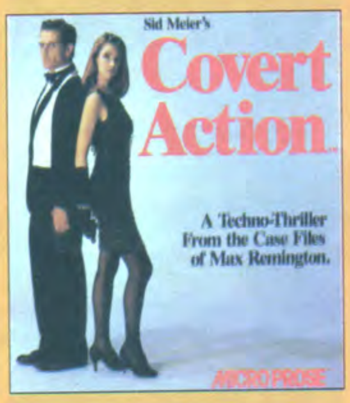
Σαν η πρωτοπόρος δύναμη στα προγράμματα εξομοίωσης, εδώ στην MicroProse προσπαθούμε να επεκτείνουμε τους ορίζοντες μας. Ετσι σας προσφέρουμε τρεις διαφορετικές ζωές για να ζήσετε. Τρεις συγκλονιστικές εμπειρίες. Τρεις περιπέτειες γεμάτες διασκέδαση.

ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ



Η χρονιά είναι το 1914, και είσαστε ένας Αγγλος, Αμερικάνος ή Γάλλος ιπτάμενος άσσος του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, σε μιά προσπάθεια να καταρίψετε τους πιλότους του Αξονα σε ανατριχιαστικές αερομαχίες και να καταστρέψετε τα Zeppelins πριν περάσουν το κανάλι της Μάγχης. Το "Knights of the Sky" είναι ιστορικά ακριβές, επιτρέποντάς σας έτσι να χρησιμοποιήσετε πιο εκσυγχρονισμένα και δυνατά αεροσκάφη καθώς φτάνετε μέχρι το 1918, προσανατολιζόμενοι με χάρτη και πυξίδα, όπως ακριβώς οι αληθινοί πρωτοπόροι της αερομαχίας, εβδομηνταπέντε χρόνια πριν. Μπορείτε ακόμα να καταλήξετε στο να καλέσετε σε μονομαχία τους καλύτερους και πιο επικίνδυνους πιλότους που μπορούσε να διαθέσει η γερμανία, όπως τον Baron von Richtofen, τον Κόκκινο Βαρώνο αυτοπρωσώπως. Το "Knights of the Sky" έχει το επιδοκιμασμένο τρισδιάστατο σύστημα γραφικών της MicroProse, περισσότερο εξελιγμένο και βελτιωμένο, πηγαίνοντας την σκηνή των εξομοιωτών πτήσης, σε μια εντελώς νέα εποχή. Διαθέσιμο αρχικά στα συμβατά με τον IBM PC μηχανήματα, θα ακολουθούσουν σύντομα εκδόσεις για τον Atari ST και την Commodore Amiga.

ΤΟ ΠΑΡΟΝ



Το 1990 είναι η χρονιά της παγκόσμιας εγκληματικότητας, τρομοκρατίας και κατασκοπίας - και εσείς είστε ένας πράκτορας επιφορτισμένος με το να ταξιδεύετε σε όλο τον κόσμο, πολεμώντας αυτές τις δυνάμεις σε αυτό το νέο τεχνο-θρίλλερ της MicroProse, το "Covert Action". Χρησιμοποιώντας ότι τελευταίο υπάρχει στις τεχνικές ηλεκτρονικής παρακολούθησης, υψηλής τεχνολογίας πηγές πληροφοριών και τον παλιό καλό τρόπο αναζήτησης στοιχείων, εξαρτάται από εσάς να αναγνωρίσετε τους υπεύθυνους και να τους παραδώσετε στην δικαιοσύνη. Γίνετε ειδικός στις παγιδεύσεις, αποκρυπτογραφίστε τις ζητούμενες πληροφορίες με την βοήθεια εξεδεικευμένων προγραμμάτων σπασίματος κωδικών, και χρησιμοποιήστε την επιτήρηση για να ολοκληρώσετε την όλη εικόνα. Φυσικά, έχετε τα πιο σύγχρονα όπλα για μάχη όπως αέριο CS, αναισθητικές χειροβομβίδες και υποπολυβόλα για να σας βοηθήσουν να τα καταφέρετε. Σε όλη την Ευρώπη, Μέση Ανατολή και Κεντρική Αμερική, με 16 πόλεις να καλύψετε σε κάθε περιοχή, θα πρέπει να ανακαλύψετε μόνοι σας, όλες τις πιθανές σχέσεις, μεταξύ πολυάριθμων τρομοκρατικών ομάδων, γνωστών πολιτικών ακτιβιστών, και ξένων κατασκόπων, και όλα αυτά υπό κάλυψη. Διατίθεται για συμβατά με IBM PC μηχανήματα.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ



Το τέλος του 21ου αιώνα. Η Γη είναι οικολογικά κατεστραμένη. Πυρηνικές καταστροφές, κλιματολογικές αλλαγές, εξαφάνιση των ειδών... Η ανθρωπότητα, πρέπει να εγκαταλείψει τον μητρικό κόσμο, για να δώσει στην Γη καιρό για να συνέλθει από τις καταστροφές των περασμένων πολιτισμών. Η ανθρωπότητα έχει αφήσει την Γη με τεράστια μεταγωγικά πλοία. Εσείς, είστε πιλότος ενός Dreadnought της σειράς Trailblazer, και έχετε σταλεί μπροστά από τα κυρίως σκάφη για να προετοιμάσετε έναν εξωγήϊνο αστρικό τομέα για αποίκιση. Πρέπει να βρείτε έναν πλανήτη κατάλληλο για το ανθρώπινο είδος, καθώς επίσης και τις πηγές ενέργειας και πρώτων υλών που χρειάζεται η αποικία για να επιζήσει, με εξόρυξη αυτών από κόσμους που δεν ανήκουν σε κανέναν ή μέσω διαπλανητικού εμπορίου με φιλικούς εξωγήϊνους. Πετώντας με απίστευτες ταχύτητες, μέσα στο βαθύ διάστημα, τα πολλά είδη ζωής που θα συναντήσετε θα σας δουν, αρκετά σωστά, σαν τον εχθρό. Αυθεντικά μουσικά θέματα και ότι τελευταίο υπάρχει στα 3D light sourced graphics σας παρέχουν ένα τεχνικά συγκλονιστικό παρασκήνιο για το ταξίδι σας καθώς πολεμάτε, κάνετε εμπόριο και διαπραγματεύεστε με τελικό σας σκοπό την εύρεση ενός νέου πλανήτη για τους ανθρώπους σας. Το "Lightspeed" θα διατεθεί αρχικά στα συμβατά με IBM PC μηχανήματα.

Η MicroProse φέρνει κόσμους στην ζωή.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DELTA
COMPUTERS

Τρεις συγκλονιστικές εμπειρίες. Τρεις ζωές γεμάτες

MAIL ORDER

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

CODENAME ICEMAN
PC DUAL ... 11.000

CHALLENGERS (KICK OFF, BOMBER, STUNT CAR, SUPER SKI, PRO TENNIS)
PC 5.25 ... 6.300
PC 3.5 ... 6.300
AMIGA ... 5.500
ST ... 5.500
AMS/D ... 4.700
C64/D ... 4.700
AMS/C ... 3.900
C64/C ... 3.900
SP/C ... 3.900

BATTLECHESS II
PC 5.25 ... 9.600

688 SUB SIMULATOR
PC DUAL ... 9.600

CHUCK YEAGER'S AFT
PC DUAL ... 9.600

LHX ATTACK CHOPPER
PC DUAL ... 12.900

IMPERIUM
PC DUAL ... 9.600

ONE ON ONE 2
PC 5.25 ... 8.200

COVERT ACTION
PC 5.25 ... 7.900
PC 3.5 ... 7.900

F19 STEALTH FIGHTER
PC 5.25 ... 7.900
PC 3.5 ... 7.900
AMIGA ... 5.500
ST ... 5.500

F15 II STRIKE EAGLE
PC 5.25 ... 7.900
PC 3.5 ... 7.900

SILENT SERVICE II
PC 5.25 ... 7.900
PC 3.5 ... 7.900

MIDWINTER
PC 5.25 ... 7.100
PC 3.5 ... 7.100
AMIGA ... 5.500
ST ... 5.500

SILENT SERVICE
AMS/D ... 3.450

F15 STRIKE EAGLE
AMS/D ... 2.950

GUNSHIP
AMS/D ... 3.450

PIRATES
PC 5.25 ... 4.700
PC 3.5 ... 4.700



AMIGA ... 4.700
AMS/D ... 3.950

RED STORM RISING
PC 5.25 ... 5.500
PC 3.5 ... 5.500
AMIGA ... 4.700
ST ... 4.700

RAILROAD TYCOON
PC 5.25 ... 7.900



PC 3.5 ... 7.900

LOST PATROL
PC 5.25 ... 5.100
PC 3.5 ... 5.100

NIGHT BREED
PC DUAL ... 5.100
AMS/D ... 3.100

ROBOCOP 2
AMIGA ... 4.000
ST ... 4.000

HOLLYWOOD COLLECTION (BATMAN, INDIANA JONES ROBOCOP, GHOSTBUSTERS 2)
AMS/D ... 4.500

SUBBUTEO
AMS/D ... 3.000

LARRY III
PC DUAL ... 11.000
AMIGA ... 11.000
ST ... 11.000

CONQUEST OF CAMELOT
PC DUAL ... 11.000
AMIGA ... 11.000
ST ... 11.000

SPACE QUEST III
PC DUAL ... 11.000
AMIGA ... 11.000
ST ... 11.000

COLONEL'S BEQUEST
PC DUAL ... 11.000
AMIGA ... 11.000
ST ... 11.000

HEROES QUEST
PC DUAL ... 11.000
AMIGA ... 11.000

HEROES QUEST 2
PC DUAL ... 11.000
AMIGA ... 11.000

OMNI BASKETBALL
PC 5.25 ....4.700
PC 3.5 ....4.700

RICK DANGEROUS 2
PC 5.25 ....4.700
PC 3.5 ....4.700
AMIGA.......................3.950
ST 3.950
AMS/D...................... 2.950
C64/D 2.950
SP/D 2.950

AMS/C.......................2.150
C64/C 2.150
SP/C 2.150

BLOCK OUT
PC 5.25 ....3.950
PC 3.5 ....3.950
AMIGA.......................3.950

BLACK HOLE
PC DUAL...................4.700

MATRIX MARAUDERS
AMIGA.......................3.950

NITRO
AMIGA.......................4.700
ST 4.700

VENUS
AMIGA 3.950
ST 3.950





CAPTIVE
AMIGA.......................4.700
ST 4.700

UNREAL
AMIGA 5.500

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE
PC 5.25 950

PC 3.5 ....3.950
AMIGA.......................3.950
ST 3.950

M1 TANK PLATOON
PC 5.25 ....7.900
PC 3.5 ....7.900
AMIGA 5.500
ST 5.500

NIGHT HUNTER
PC 5.25 ....4.700
PC 3.5 ....4.700
AMS/D.......................2.950

X-OUT
AMS/D.......................2.950

ORIENTAL GAMES
ST 3.950
AMS/D.......................2.950

SKATE WARS
AMS/D.......................2.950

CARTHAGE
AMIGA 4.700

INFESTATION
PC DUAL...................4.700
AMIGA.......................4.700
ST 4.700

VOLEYBALL SIMULATOR
PC 5.25 ....3.950
PC 3.5 ....3.950

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA.......................3.950
ST 4.700
AMS/D.......................2.950
AMS/C.......................2.150
SP/D 2.950
SP/C 2.150

BEAST II
AMIGA.......................7.100

AWESOME
AMIGA.......................7.100

P47 THUNDERBOLT
PC 5.25 ....3.950
PC 3.5 ....3.950
AMS/D.......................2.950

CHRONO QUEST II
AMIGA.......................6.300

DEJA VU
PC 5.25 ....4.700
AMIGA.......................4.700
ST 4.700

DEJA VU II
PC 5.25 ....4.700
PC 3.5 ....4.700
AMIGA.......................4.700
ST 4.700



Ποικιλία παιχνιδιών για Atari 2600, Nintendo, Amstrad cartridge. Τηλεφωνήστε στο 36.25.024 για να σας στείλουμε τιμοκατάλογο.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Οφείλω να ομολογήσω, οτι αυτός ο διαγωνισμός, βρήκε τεράστια ανταπόκριση στους αναγνώστες μας, και βλέπω οτι όλοι λίγο πολύ, έχετε μέσα σας καλλιτεχνική φλέβα, με αποτέλεσμα να δυσκολευτούμε πολύ στην επιλογή μας. Περνάμε τώρα στα ονόματα των 3 νικητών:

1) Νίκος Ζήσιμος (μόλις 13 ετών), κερδίζει παιχνίδια αξίας 10.000

2) Γιώργος Αγγελίδης, κερδίζει παιχνίδια αξίας 5.000

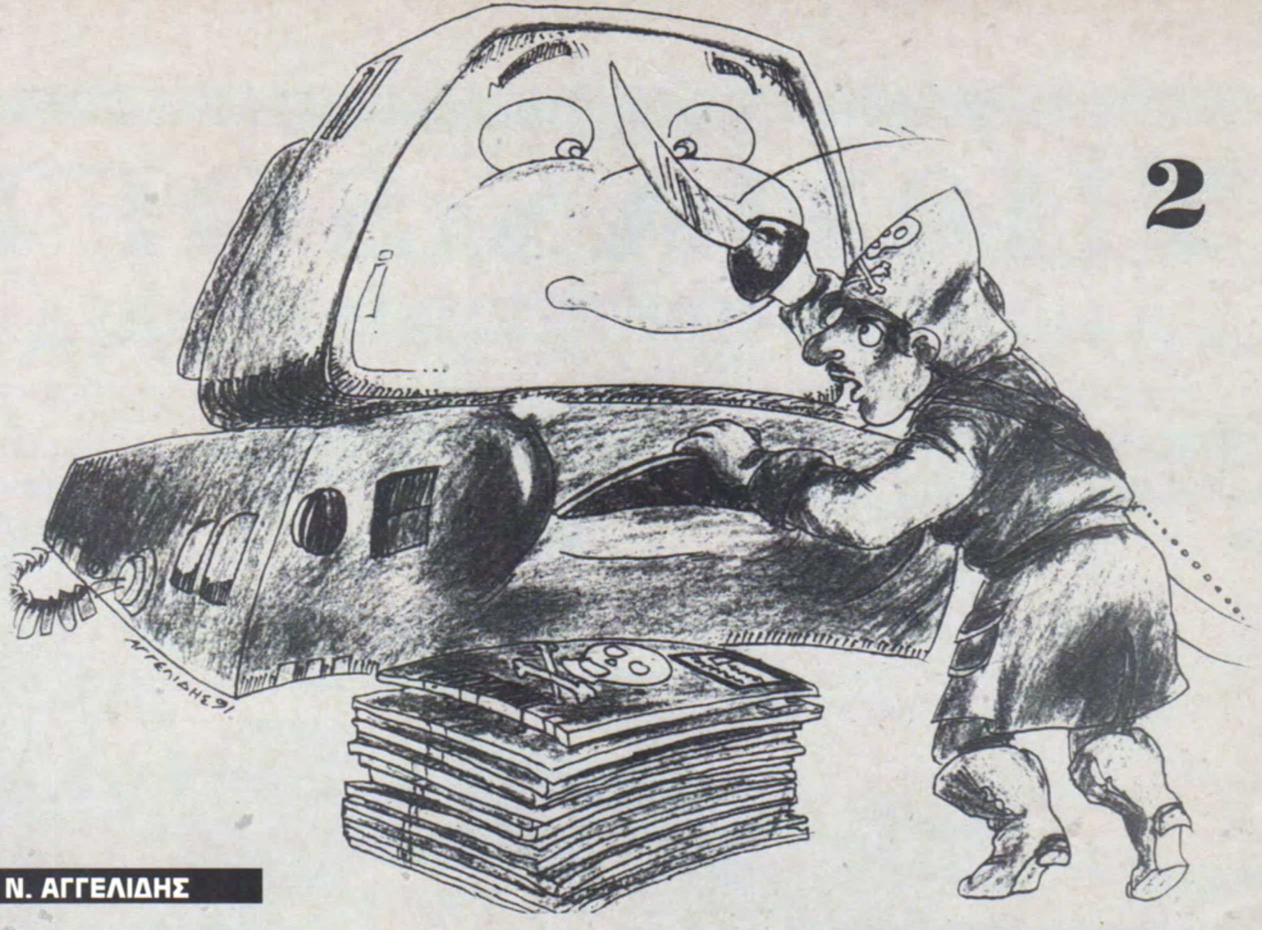
3) Γιώργος Γιανναδάκης, κερδίζει ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή του.

Πάντως θα ήθελα να ευχαριστήσω, όλους όσους έλαβαν μέρος στον διαγωνισμό, και θέλω να σας πω οτι πολλά απο τα σκιτσάκια που μας στείλατε θα τα δείτε δημοσιευμένα κατά καιρούς σε διάφορες στήλες του USER.



ΝΙΚΟΣ ΖΗΣΙΜΟΣ

Τελικά δεν μου το βγάζετε από το μυαλό ότι αυτό το παιδί έχει επισκευφθεί τα γραφεία μας



2

Ν. ΑΓΓΕΛΙΔΗΣ



3

Γ. ΓΙΑΝΝΑΔΑΚΗΣ

ΣΟΛΩΜΟΥ 30
ΤΗΛ/FAX 36.15.362
HARDWARE ATARI – AMIGA





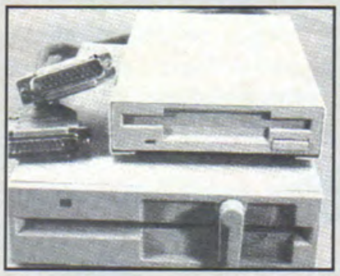






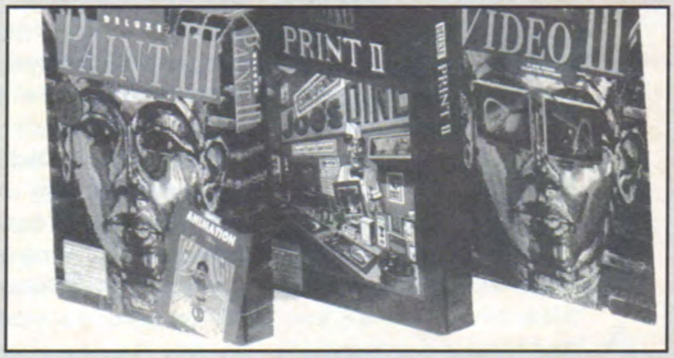


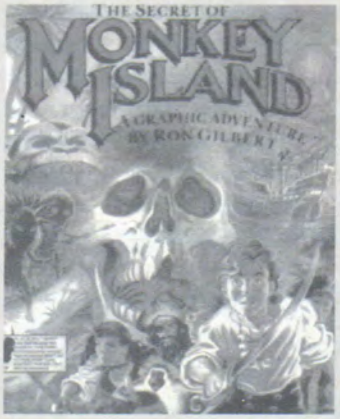
ATARI



- Επέκταση μνήμης A2058 (AMIGA 2000) 2MB επεκτάσιμη μέχρι 8MB
- A590 Εξωτερικός σκληρός δίσκος 20MB
- Εξωτερικό drive OCEANIC
- Κάρτα επιτάχυνσης 2620 με 68020 στα 15 MHZ συν επέκταση μνήμης 2/4MB
- MONITOR COMPOSITE VIDEO ADAPTOR για A2000 σε VIDEO ή COMPOSITE MONITOR
- MODULATOR για AMIGA 500
- PC EMULATOR κιτ για A2000

SERVICE ΓΙΑ AMIGA ATARI ST





ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
ΚΑΙ ....

ST - PROPO 3

Το πιο γρήγορο και δυνατό ΠΡΟΠΟ για το ATARI.
Για 520/1040/MEGA/STE μονόχρωμο/έγχρωμο

- **Πλήθος σημείων**
- **Βάρος σημείων**
- **Συμμετρικά**
- **Τριάδες**
- **Τετράδες**
- **Συνεχόμενα**
- **Συμμετρικά**
- **Εναλλαγές**
- **Πρώτα / Δεύτ./ Τρίτα**
- **Βασική στήλη**

Ακόμα δύο επεξεργασίες ταυτόχρονα με την κύρια για μεγαλύτερη οικονομία και εναλλαγή μεταξύ τους χωρίς νέα ανάπτυξη

DISK DRIVE 5.25 FOR ATARI

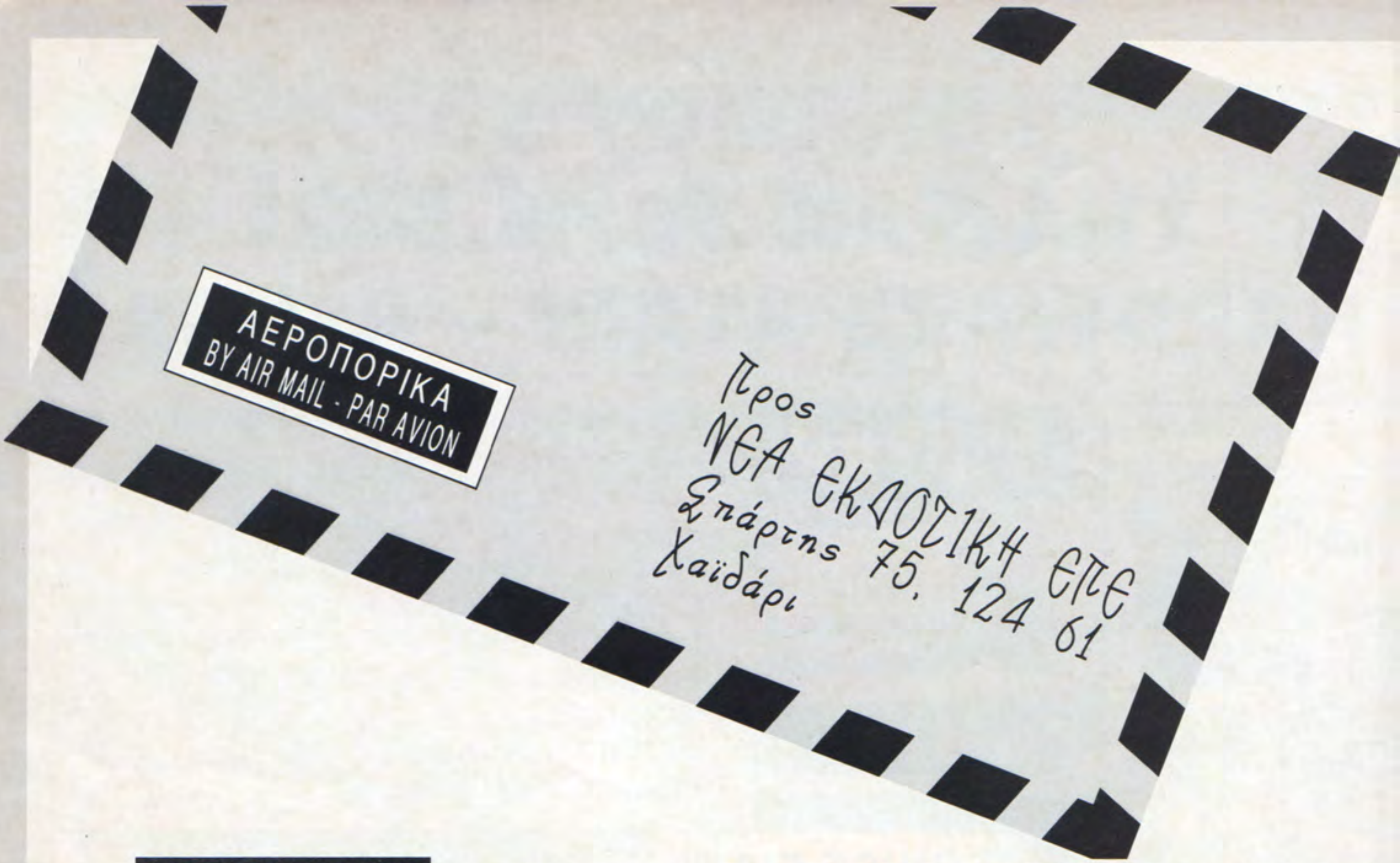
Με διακόπτη on/off και 40/80 track

TARI HARDWARE
ideo digitizer
Iandy scanner
ound sampler
C DITTO
rive Golden Image
vith track displayer
Καλώδια σύνδεσης με
084 και PHILIPS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ GAMES HARDWARE ATARI AMIGA

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΜΑΚΕΤΤΑ: ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

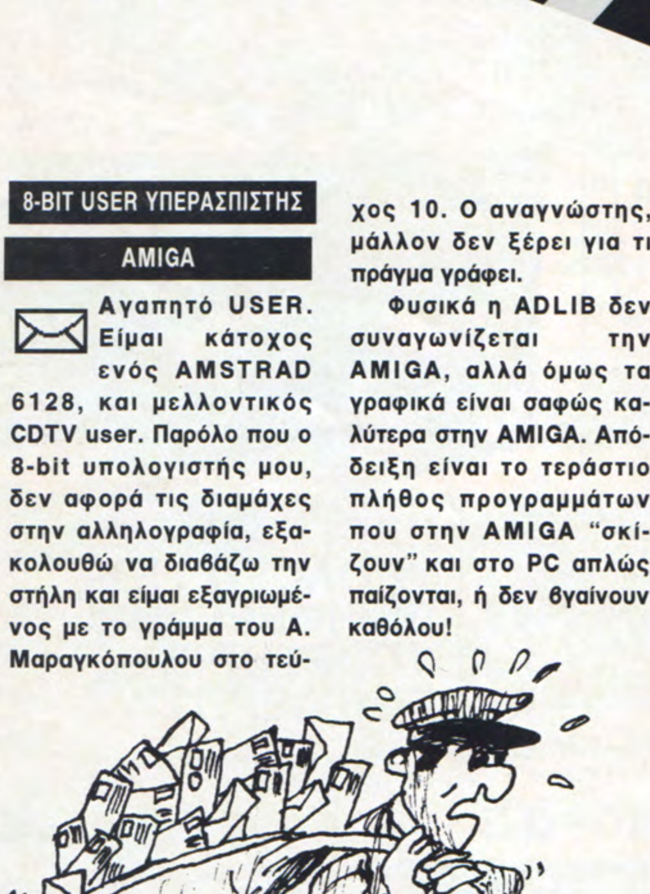


8-BIT USER ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ

AMIGA

Αγαπητό USER. Είμαι κάτοχος ενός AMSTRAD 6128, και μελλοντικός CDTV user. Παρόλο που ο 8-bit υπολογιστής μου, δεν αφορά τις διαμάχες στην αλληλογραφία, εξακολουθώ να διαβάζω την στήλη και είμαι εξαγριωμένος με το γράμμα του Α. Μαραγκόπουλου στο τεύχος 10. Ο αναγνώστης, μάλλον δεν ξέρει για τι πράγμα γράφει.

Φυσικά η ADLIB δεν συναγωνίζεται την AMIGA, αλλά όμως τα γραφικά είναι σαφώς καλύτερα στην AMIGA. Απόδειξη είναι το τεράστιο πλήθος προγραμμάτων που στην AMIGA "σκίζουν" και στο PC απλώς παίζονται, ή δεν βγαίνουν καθόλου!



Η VGA εμφανίζει μέχρι και όλα τα 256 χρώματά της, ενώ η AMIGA και τα 4096 χρώματα. Η AMIGA παραμένει το πιο ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ HOME ΣΥΣΤΗΜΑ και δεν εκτοπίζεται απο τα "μεγαθήρια" PC's όπως τα αποκαλείς.

Εάν θες κάνε σύγκριση με την A2000 ή την A3000, και αυτές μεγαθήρια δεν είναι; Η AMIGA 500 δεν είναι καθόλου "μηχανηματάκι", και αν λες "χαζοemulator" το τελευταίο KCS POWER BOARD, που δίνει 100% συμβατότητα, ταχύτητα ίση με AT και XT και 512 πρόσθετα KB τότε δεν ξέρεις τι λες.

Πάντως εαν εξακολουθείς να πιστεύεις οτι η AMIGA τελειώνει, ή οτι έχει φτάσει το ηλιοβασίλεμά της, τότε μπορείς να παραμείνεις με τις παροπίδες σου, και να κοιμάσε ήσυχος. Πάντως, τυχαίνει να παρακολουθώ την κίνηση της αγοράς, και να ξέρεις οτι όλοι στρέφονται προς τον A3000 και την AMIGA, και εγκαταλείπουν τον μονότονο κόσμο των PC's. Μόνο επαγγελματίες και ελάχιστοι HOME USERS παραμένουν στον χώρο σου. Δυστηχώς στο γράμμα σου αναφέρεις αστείους τους κατόχους κάποιου μηχανήματος. Να ξέρεις, οτι κανείς δεν είναι αστείος, ακόμη και ο SPECTRUM USER. Ευχαριστώ για την δημοσίευση (ελπίζω) του γράμματός μου.

ΜΕ ΣΥΝΑΡΠΑΖΕΙ

Αγαπητό USER 1) Παίρνω κάθε φορά το τεύχος σου και με συναρπάζει. Αυτό που θέλω από εσένα είναι να μου απαντήσεις στις απορίες μου.

Τον Ιούνιο, πρόκειται να πάρω έναν computer και αδυνατώ να διαλέξω, συγκρίνοντας ATARI ST και TURBO X. Θα ήθελα να μου πεις ποιός είναι ο καλύτερος από πλευράς

αιχνιδιών και μνήμης.

Θα ήθελα να μου πεις ις τιμές τους και ακόμα ιν ο υπολογιστής CAF εί- ναι καλός για computer games.

2) ΠΑΡΑΠΟΝΑ: Δε έω, ωραίο είναι το περιο- ικό και πλούσιο από άπο- η οδηγιών και πληροφο- ιών αλλά από άποψη ει- όνων;;;

3) ΑΠΟΡΙΑ: Υπάρχει ιήπως περιοδικό που να ιου δίνει πληροφορίες για οδηγίες χρήσης ενός computer και αν ναι, τότε από που μπορώ να το προμηθευτώ;

Ευχαριστώ!
Παναγιώτης Ψαρρός

Αγαπητέ φίλε Παναγιώ- τη, ελπίζω και αυτό το τεύ- χος που κρατάς στα χέρια σου, να είναι τόσο συναρ- παστικό, οσο και τα προη- γούμενα.

Και αρχίζουμε με τις ερωτήσεις σου:

1) Πρέπει πρώτα να αποφασίσεις, τι απαιτήσεις έχεις απο ενα computer, αλλά αν σε ενδιαφέρουν περισότερο τα παιχνίδια, το ιδανικότερο computer (απο θέμα γραφικών) είναι το ATARI (σε σύγκριση με ένα PC).

2) ΤΩΡΑ πλούσιο και απο άποψη εικόνων !!! 3) Δεν νομίζω οτι θα βρείς κά- ποιο περιοδικό, με οδηγίες χρήσης κάποιου computer, πέρα απο μερικά test που γίνονται κατα καιρούς σε περιοδικά, και κάποια δια- φημιστικά προσπέκτους.

USER ΥΠΕΡΑΝΩ ΟΛΩΝ

Αγαπητό USER. Συγχαρητήρια για τη θαυμάσια ύλη σου και τη συνεχή προ- σπάθειά σου για προσφο- ρά σωστής και πλήρης ενημέρωσης στους χρή- στες computer. Κάνεις πολύ καλά που υποστηρί- ζεις όλους τους τύπους computers βάζοντας ένα θέμα κάθε μήνα για τον καθένα (πλην του Spectrum).

Είναι και αυτός ένας από τους λόγους που εί- σαι το καλύτερο περιοδικό για home (και όχι μόνο) computers στην Ελλάδα (ξεπερνάς τα: PIXEL, SPRITE, COMPUTER GAMES).

Σου αξίζει αυτή η θέ- ση. Ελπίζω να συνεχίσεις έτσι. Θα ήθελα τώρα να μου απαντήσεις στις εξής απορίες.

1) Σε τι διαφέρουν τα ATARI STE από την AMIGA 500 ή 2000; Σε τι διαφέρουν τα ATARI ST από τα ATARI STFM;

2) Γίνεται μέσω mo- dem να συνδεθούν μόνο 2 χρήστες; Πόσο θα κοστί- σει συνολικά η σύνδεση (modem, κλπ);

3) Τα original games θεωρούνται πως δεν έχουν ποτέ πρόβλημα.

Ομως 5 συνολικά original games μου έχουν παρουσιάσει πρόβλημα. Στα 3 από αυτά χάλασε εντελώς η οθόνη τους σε κάποια στιγμή αλλά επα- νήλθε όταν έκανα reset και ξαναφόρτωσα το παι- χνίδι, στο 4ο εμφανίζο- νταν κάθετες γραμμές αρ- κετά συχνά και στο 5ο μου έβγαινε το μύνημα insert disk ενώ η δισκέττα ήταν ήδη στο disk drive. Πρό- κειται για ελάτωμα του παιχνιδιού ή για κάτι άλλο; Μήπως τέλος υπάρχει φό- βος για βλάβη στα original games που δεν πωλούνται σφραγισμένα;

4) Μερικά παιχνίδια (αντιγραφές) μου έχουν παρουσιάσει προβλήματα με την οθόνη τα οποία με- ρικές φορές συνεχίστηκαν και αφού είχα βγάλει τη δι- σκέττα από το disk drive και είχα κάνει reset τον υπολογιστή. Σε τι μπορεί να οφείλεται αυτό;

5) Οταν γυρίζω το δεί- χτη contrast της οθόνης του υπολογιστή μου (AMSTRAD CPC 6128) εμφανίζονται σ'αυτήν πολ- λές μαύρες γραμμές. Είναι αυτό βλάβη της οθόνης ή μήπως υπάρχει φόβος για virus;

6) Ποιά γλώσσα προ- γραμματισμού χρησιμο- ποιείται περισσότερο στον 6128 για την κατασκευή arcade παιχνιδιών;

7) Μήπως έχετε δει το SHADOW WARIORS στον 6128; Εαν ναι, θα ήθελα να μου πείτε: α) έχει μου- σική; β) πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας; Σας ρωτάω αυτά γιατί α) είχα διαβάσει πως το παι- χνίδι στον AMSTRAD έχει πολύ καλή μουσική αλλά ενώ εγώ έχω το παιχνίδι δεν έχω ακούσει τίποτα από μουσική β) το παιχνίδι πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας μου αλλά χρησιμοποιεί μόνο την 1η μέχρι και το τέλος! Εχω επίσης μερικά πράγματα να επισημάνω αλλά και να προτείνω:

1) Η στήλη POWER ON πρέπει να μεγαλώσει έτσι ώστε να έχουμε μια όσο το δυνατόν πιο πλήρη αναφορά στα νέα προϊό- ντα του διεθνούς marketting.

2) Η στήλη Tips 'n' Tricks πρέπει επίσης να αυξηθεί λίγο.

3) Τι θα λέγατε για μια στήλη αποκλειστικά με επεμβάσεις για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια; Πολ- λά από αυτά είναι πολύ δύσκολο να τελειωθούν και σίγουρα μια στήλη με επεμβάσεις (για όσο το δυ- νατόν περισσότερα for- mats) θα ευχαριστούσε όλους τους gamers.

4) Η στήλη Spell Shop είναι καλή. Εκτός όμως από τα adventures υπάρ- χουν και πολλά καλά

SOS

Επειδή θα θέλατε να δείτε το γράμμα σας δημοσιευμένο έγκαιρα και οι σελίδες της αλληλογραφίας είναι περιορισμένες θα ήταν προτιμότερο στα γράμματα σας να είστε πιο σύντομοι και πιο περιεκτικοί

Ευχαριστούμε προκαταβολικώς

arcade adventures τα οποία είναι αρκετά πολύπλοκα και είναι απαραίτητες κάποιες οδηγίες για να τα προχωρήσει κανείς (πχ. Batman 2, Myth, Tusker, Time Machine). Γιατί λοιπόν δεν κάνετε μιά στήλη (έστω και μια σελίδα το μήνα) όπου θα παρουσιάζετε τον τρόπο λύσης κάποιου ή κάποιων (αν το επιτρέπει ο χώρος) arcade adventures; Πιστεύω πως είναι πρωτότυπη ιδέα και αξίζει να δοκιμαστεί. Βέβαια δεν περιμένει κανείς να γίνουν όλα αυτά μαζί. Τουλάχιστον θα ήθελα να μου πείτε αν συμφωνείτε σε γενικές γραμμές και αν είναι δυνατό να πραγματοποιηθούν κάποια από αυτά.

Τέλος τι θα λέγατε να κάνετε ένα γκάλοπ όπου θα ζητάτε τις προτάσεις των αναγνωστών σας για νέες στήλες αλλά και τις γνώμες τους για τις ήδη υπάρχουσες στήλες και διάφορες αλλαγές που θα μπορούσαν να γίνουν σε αυτές;

Κλείνω το γράμμα μου με την ελπίδα να το δημοσιεύσετε (μου πήρε αρκετή ώρα να το γράψω) και συγνώμη αν σας κούρασα με την πολυλογία μου.

Φιλικά, Δημήτρης Τενές

Φίλε Δημήτρη, σ'ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και για την διάκριση του USER, σαν το καλύτερο περιοδικό για Home Computers. Και αρχίζουμε με τις αρκετές ερωτήσεις σου:

1) Ο STE είναι ο νέος ST με περισσότερα χρώματα και τον πολυσηζητημένο blitter. Η Amiga 500, 2000 είναι .....η Amiga που ξέρεις!!.

2) Γίνεται να συνδεθούν 2 χρήστες μέσω modem, οσο για το πόσο θα κοστίσει η σύνδεση είναι καθαρά θέμα πόσο θα κοστίσουν τα modems.

3) Μερικές φορές τυχαίνει να είναι προβληματικό κάποιο πρόγραμα, αλλά την στιγμή που το έχεις αγοράσει original, το επιστρέφεις στο computer shop, και στο αντικαθηστούν.

4) Να μην αγοράζεις αντίγραφα απλό!!!

5) VIRUS! Αυτή είναι άγνωστη λέξη για τον 6128, ή το καλώδιο δεν κάνει καλή επαφή, ή δες το contrast.

6) Ασφαλώς οχι μοσχαρίσια, ή Laser basic ή γλώσσα μηχανής.

7) Ασφαλώς και έχουμε δει το SHADOW WARIORS στον 6128, και φυσικά έχει και ήχο, και πιάνει και τις δυο πλευρές της δισκέτας.

Και τώρα ας περάσουμε και στις προτάσεις σου:

1) Η στήλη POWER ON θα μεγαλώσει.

2+3) Για την στήλη Tips'n'Tricks, αλλά και για τις επεμβάσεις, περιμένουμε την βοήθειά σας.

4) Λίγη υπομονή, πάντως σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις σου, και περιμένουμε την ίδια ανταπόκριση και απο άλλους αναγνώστες, άλλωστε μην ξεχνάτε οτι αυτό το περιοδικό είναι δικό σας.

HERO'S QUEST
ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ

Αγαπητό USER
Θα ήθελα μόνο να εκφράσω τα ευχαριστήρια αλλά και τα θερμότερα συγχαρητήρια μου για την παρουσίαση του Hero's Quest II. Είσαι το πρώτο περιοδικό στην Ελλάδα που το παρουσιάζει. Μόνο μιά παρατήρηση έχω. Αν γινόταν να κοβόταν μια φωτογραφία, ώστε να δωθούν περισσότερες συμβουλές στο θέμα "δράση-πλοκή". Θα βοήθαγε και εμάς, αλλά θα ανέβαζε και την παρουσίαση. Συγχαρητήρια για την αρχική λύση. Ελπίζω να συνεχιστεί αυτό και με τα υπόλοιπα adventures στον ικανοποιητικό χώρο των 4-5 σελίδων και όχι στις δύο μόνο σελίδες.

Μιχάλης Σαρρής

Φίλε Μιχάλη, σ' ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Η παρουσίαση του HERO'S QUEST II έγινε, και τώρα δεν μπορούμε να κόψουμε τίποτα, αλλά αν θέλεις κάποια συμβουλή, θα σε συμβούλεβα να γράψεις, στην στήλη SPELL SHOP, και σίγουρα θα βοηθείσει εσένα, αλλά και τους άλλους φίλους μας.

ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Αγαπητό User Σε διαβάζω από το πρώτο τεύχος και οφείλω να πω πως είμαι πολύ ευχαριστημένος από την ανοδική πορεία του περιοδικού. Είμαι κάτοχος μιας AMIGA 500 και είμαι πολύ ευχαριστημένος. Δυστηχώς όμως φαίνεται πως η AMIGA έχει πολλούς εχθρούς, δεν εξηγείται αλλιώς το φανατισμένο γράμμα του Καρμπέρη Κωνσταντίνου που θεωρεί την AMIGA τίποτα άλλο από μια παιχνιδομηχανή, ή ακόμα ότι ο Atari ST και οι IBM με VGA είναι ανώτερος από την AMIGA. Μα καλά έχεις προγραμματίσει σε AMIGA BASIC για να δείς την διαφορά με την αργή και δύσχρηστη ST BASIC ή GW BASIC; Τι ξέρεις για τα custom Chips της AMIGA; Ασχολούμε 5 χρόνια με computers και έχω 3 φίλους Atari ST USERS που παραδέχονται την κατωτερότητα των μηχανημάτων τους. Οσο για τα PC μπορούν να έχουν 4096 χρώματα ταυτόχρονα ή 4 κάναλο ήχο; (να μην μιλήσουμε για το περιβόητο beep). Και τέλος μια ερώτηση: Η AMIGA μπορεί να γίνει συμβατή, οι συμβατοί μπορούν να γίνουν AMIGA;

Παιδιά έχω μια πρόταση, μαζί με το τέλος του Ιρανοπολυεθνικού πολέμου, να τα βρούμε και εμείς μεταξύ μας, γιατί στο φινάλε, όλοι είμαστε COMPUTER USERS.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER
Καταρχήν συγχαρητήρια για την εξαίσια πραγματικά ύλη σου. Αν συνεχίσεις έτσι σίγουρα θα γίνεις ένα από τα καλύτερα περιοδικά της Ευρώπης. Θα ήθελα να μου δώσεις μερικές πληροφορίες για το PC 2/2 της ATARI.

1) Τα παιχνίδια στον PC 2/2 είναι καλά σε ποιότητα; (γραφικά, ήχος, κλπ) Θα ήθελα να μου τα συγκρίνεις με τα παιχνίδια του ATARI ST.

2) Πόση χωρητικότητα μνήμης έχει ο PC 2/2 και τι ανάλυση έχει το έγχρωμο monitor;

3) Πόσο κοστίζει ο PC 2/2 με έγχρωμο monitor;

4) Γενικά ο PC 2/2 της ATARI είναι καλός σε σύγκριση με άλλα PC και με τις δυνατότητες που έχει;

5) Ο PC 2/2 δέχεται drive του ST ή της AMIGA. Αν ναι μπορώ να τρέξω παιχνίδια του ST ή της AMIGA;

6) Τι γνώμη έχεις για τα γραφικά του PC 2/2. Ο ATARI ST έχει καλύτερα γραφικά από τον PC 2/2; Σ'ευχαριστώ και συγνώμη αν σε κούρασα ή αν έκανα κατάχρηση του χώρου στο περιοδικό.

Υ.Γ. Σε παρακαλώ να μου πεις την τιμή του ATARI PC1 με έγχρωμο monitor και του PC4 με έγχρωμο monitor. Γιάννης Μπάτσης.

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Για τις ερωτήσεις σου, που είναι ήδη αρκετές και υπάρχει έλλειψη χώρου, διάβασε μια γρήγορη απάντηση:

Ο Atari ST, για την δουλειά που τον θέλεις, είναι καλύτερος απο ενα PC.

Για τιμές σχετικά με αυτά τα μηχανήματα, μπορείς να κάνεις μια βόλτα στα μαγαζιά, όπου θα σου λυθούν οι απορίες περί τιμών. Η μπορείς να πάρεις τηλέφωνο στην αντιπροσωπεία της Atari (ΕΛΚΑΤ, τηλέφωνο: 3640 719).

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ

Αγαπητό USER Γράφω παίρνοντας αφορμή από το γράμμα του φίλου Σπύρου Παπαγεωργίου πριν από λίγα τεύχη. Μα καλά, υπάρχουν ακόμα τόσο στενόμυαλα άτομα στο κατώφλι του 21 αιώνα; Δεν καταλαβαίνει ότι η ανοικτή αρχιτεκτονική των PCs είναι ικανή για τα πάντα; Σε ένα PC μπορείς να βάλεις τα ΠΑΝΤΑ! Και βέβαια με μια VGA, μια κάρτα ROLAND και ένα 40άρι σκληρό, δεν σε πιάνει κανείς! (Και πού'σαι ακόμα, κάτσε να βγούνε και οι καινούργιες κάρτες γραφικών που ετοιμάζονται...).

Από'δω και πέρα οτιδήποτε καινούργιο βγαίνει από τις εταιρείες, μπαίνει ΑΝΕΤΑ σε ένα PC. Μα ποιός τρελός θα πάει να δώσει 130000 να πάρει ένα μηχάνημα που έχει επεκτασιμότητα ΜΗΔΕΝ και που σε λίγα χρόνια θα πάει στο πατάρι μαζί με τον SPECTRUM; Και όσο για παιχνίδια ή εφαρμογές μην το ψάχνεις διότι παιχνίδια στο PC δεν είναι μόνο το Pacman ή το Defender of the crown (βλέπε adventures της Sierra που βγαίνουν ΠΡΩΤΑ σε PC) και εφαρμογές δεν είναι μόνο το Lotus 1-2-3 ή το Windows αλλά υπάρχουν προγράμματα που ούτε καν τα έχεις φανταστεί.

Αλλά για πες μου τώρα, θα πιαστούμε στα χέρια για το αν το ένα μηχάνημα είναι καλύτερο από το άλλο; Αυτά είναι παιδιαρισμοί (το αυτοκινητάκι μου είναι πιο ωλαίο από το δικό σου!) και καλύτερα να τα ξεχάσουμε.

Ευχαριστώ Νίκος Μανουσέλης Χανιά

Εδω τα πράγματα είναι πολύ σοβαρά, και πιστεύω οτι ο GORBY (βλέπε Ρωσσία) ολο και κάποιο ειρηνευτικό σχέδιο θα μπορούσε να βρει. Πάντως, το ντικό μου ατοκινητάκι, είναι ποιό ωλαίο.

MODEM ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER (Λιγάκι βαρετό ε;)

Είμαι ένας από τους πολλούς κατόχους της Amiga 500 και θέλω να εκφράσω κάποιες απορίες μου (γύρω απ'τα modem) οι οποίες ζητούν απαντήσεις. Αρχίζω (καλό κουράγιο).

I) Που μπορώ να προμηθευτώ τα προγράμματα επικοινωνίας με τις διάφορες βάσεις και ποιές είναι οι τιμές τους (περίπου).

II) Στο τεύχος 7 ανάφερες ότι η τάση για χρήση 1200bps στην Ελλάδα κυριαρχεί λόγω της κακής ποιότητας τηλεφωνικών γραμμών. Θα υπάρχει πρόβλημα με ένα modem των 2400bps;

III) Ποιά η μέση τιμή για modem των 1200 και 2400bps αντίστοιχα;

IV) Ποιά αναλογία είναι καλύτερη:

α)πολλά baud, λίγα bps ή

β)πολλά bps, λίγα baud;

V) Η επικοινωνία με τους άλλους χρήστες γίνεται στην ελληνική ή σε ξένη γλώσσα;

VI) Ποιά πρωτόκολα χρησιμοποιούν οι βάσεις Acrobase και Amazing Remote; (CCITT ή BELL)

VII) Τα modems αναγνωρίζουν όλες τις version των πρωτοκόλων αυτών;

VIII) Στο τεύχος 8 στις παραμέτρους των προαναφερθήσων βάσεων ο αριθμός 2400 είναι στην αρχή σε αντίθεση με τις άλλες βάσεις που αρχίζουν με 1200.

Μήπως αυτό σημαίνει ότι χρειάζεται modem 2400 (baud, bps);

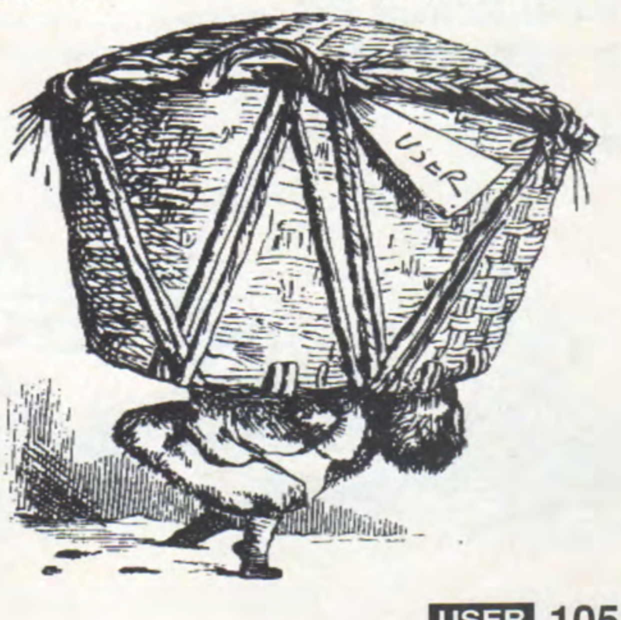
IX) Που θα πρέπει να πληρώσω την συνδρομή ώστε να έχω πρόσβαση στις 2 προηγούμενες βάσεις; Πόσο είναι αυτή και τη χρονική διάρκεια έχει;

Και 2 ερωτήσεις σχετικά με γλώσσες προγραμματισμού.

I) Ποιά η καλύτερη έκδοση της C και που μπορώ να την βρω;

II) Στην τιμή περιλαμβάνεται και βιβλίο και ποιά είναι η τιμή αυτή;

Επιτέλους τελείωσα. Θα περιμένω με αγωνία το επόμενο τεύχος και ελπίζω να υπάρχουν ακόμα περισσότερες βάσεις.



Goodbye! Γιώργος Στασινόπουλος

Αγαπητέ φίλε Γιώργο αρχίζω:

I) Απο computer shops, που εκτός απο παιχνίδια, έχουν και άλλες εφαρμογές για Amiga.

II) Εξαρτάται, πόσοι άλλοι θα μιλούν στην ίδια γραμμή με εσένα (κσσ..ελα Κούλα...γκσσσσσ !!) ΟΤΕ βλέπεις.

III) Απο 18.000 - 50.000 δρχ. IV) Baud και bps είναι το ίδιο (bps = baud per second).

V) Εαν μπείς σε ελληνική βάση, σαφώς ελληνικά.

VI) Νομίζω CCITT. VII) ΝΑΙ.

VIII)Οχι, απλά υποστηρίζουν και 2400.

IX) Στην βάση που σε ενδιαφέρει, μέσω modem και υπάρχουν πληροφορίες για θέμα σθνδρομής.

I+II)Στην ίδια απάντηση με την πρώτη.

DEN KATALABAINO TIPOTA

Αγαπητό User Εχω έναν Amstrad 6128 και αντιμετωπίζω ένα μεγάλο πρόβλημα μ'αυτόν. Εδώ και καιρό τώρα όταν τον ανάβω, αυτός δεν καταλαβαίνει τίποτα, δηλ. είναι κολημένος. Τις περισσότερες φορές το paper παίρνει το χρώμα 10 (cyan) και το border γίνεται μαύρο. Οταν συνεχίζω να τον αναβοσβήνω κάνει πολλά και διάφορα παράσιτα σαν τηλεόραση και ακούγονται και κάποια τικ-τακ μερικές φορές. Αλλοτε πάλι ακούγεται ένα τικ και η οθόνη γίνεται εντελώς μαύρη. Ολα αυτά άρχισαν όταν έπαιζα κάποιο παιχνίδι και κόλλησε ο υπολογιστής. Ακριβώς τα ίδια συνέβησαν και άλλες δυο φορές παλιότερα αλλά είχε επανέλθει το computer. Τι συμβαίνει και ποιό είναι το πρόβλημα; Από τι προήλθε η βλάβη;

Χρειάζεται service ο υπολογιστής μου; Αν ναι τι χρειάζεται να κάνω τώρα που έχει λήξει η εγγύηση και δεδομένο υ ότι εγώ μένω στην επαρχία; Ελπίζω να μπορείτε να απαντήσετε τα ερωτήματα που σας έθεσα γιατί θα ήταν μεγάλη βοήθεια για μένα. Ευχαριστώ Χούλης Μάρκος Λέρος.

Αγαπητέ φίλε Μάρκο, ωραίο νησί η Λέρος, αλλά δεν έχει Amstrad service. Το computer σου σίγουρα θέλει κάποιο service, και θα σε συμβούλευα, (ας έχει λήξει η εγγύηση σου) να απευθυνθείς στην AMSTRAD HELLAS, στο τηλέφωνο: 52.30.742. Σίγουρα θα σε βοηθήσουν.

ΑΓΟΡΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Αγαπητό USER Σε λίγες μέρες σκέφτομαι να αγοράσω υπολογιστή. Θέλω όμως να είναι φτηνός και καλός. Γ'αυτό σκέφτομαι να αγοράσω έναν από τους παρακάτω: Commodore 64, Sam Coupe και Amstrad 464 plus. Γι'αυτούς θα ήθελα να σου κάνω μερικές ερωτήσεις:

α) Ποιός έχει περισσότερα χρώματα, καλύτερα γραφικά, ήχο και ανάλυση;

β) Πόσο κάνουν τα drives του Sam όταν τον αγοράσω;

γ) Ο Amstrad έχει την δυνατότητα να συνδεθεί με τηλεόραση;

δ) Εάν πχ αγοράσω ένα παιχνίδι για Spectrum και τον χρησιμοποιήσω σε Sam θα έχω καλύτερα αποτελέσματα;

ε) Τον Sam τον παίρνω με κασσετόφωνο;

στ) Ποιός αποδίδει καλύτερα στην τηλεόραση (έχω μια SONY 21000 WX μοντέλο '89);

η) Ποιός είναι καλύτερος και σε άλλους τομείς - εκτός από παιχνίδια-;

θ) Το κασετόφωνο του Amstrad 464+ μπορώ να το χρησιμοποιήσω για να ακούω τραγούδια;

ι) Ποιόν από τους τρεις μου προτείνεις να αγοράσω;

Ευχαριστώ

α)(Αντικειμενική γνώμη του Αρχισυντάκτη, Νίκο σκάσε χτσσσ! (βουρδουλιά!!) ο Commodore 64.

β)Βρες τα πρώτα και μετά πες μας και εμάς!!

γ)Ναι, δια μέσου modulator.

δ)Οχι, θα είναι το ίδιο.

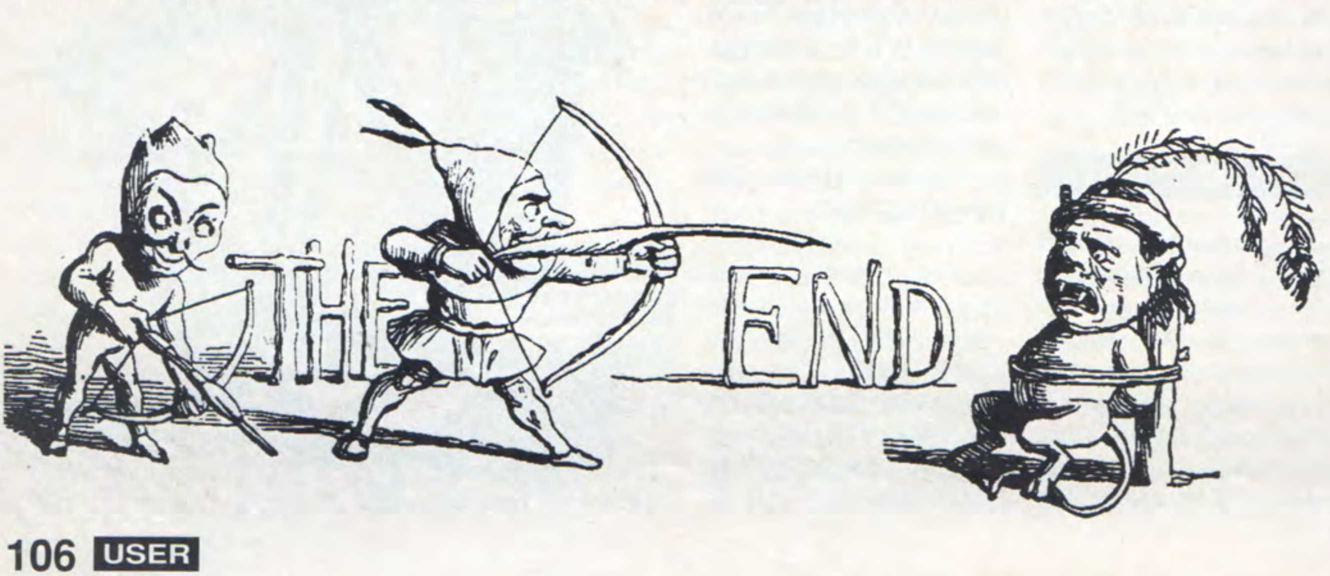
ε)Δεν έχει κασσετόφωνο, όμως μπορείς να συνδέσεις ενα απλό οικιακό.

στ)Σχεδόν όλοι αποδίδουν το ίδιο.

η)Μάλλον, ο Amstrad, λόγω πιό εύκολης basic.

θ)Ασφαλώς όχι!

ι)Ο Σωτήρης προτείνει Atari ST, ο Renato Amiga και πάει λέγοντας. (Μάλλον θα πρέπει να αποφασίσεις μόνος σου).



ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο Herbert Schildt είναι ένας γνωστός συγγραφέας βιβλίων για υπολογιστές, και μάλιστα για τον προγραμματισμό σε Pascal, C και Modula-2. 'Εχει γράψει αρκετά βιβλία ειδικά για τις γλώσσες της Borland, την εταιρεία που κατέχει τα πρωτεία στην Pascal, με την Turbo Pascal, και που αμφισβητεί την κυριαρχία της Microsoft με την Turbo C και την Turbo C++. Σε αυτό το βιβλίο ασχολείται με την Turbo C. Συγκεκριμμένα, παρουσιάζει και εξηγεί τη χρήση του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος της γλώσσας, του γνωστού IDE, δίνει οδηγίες για τις παραμέτρους που πρέπει να οριστούν στον Compiler και τον Linker, ώστε να δουλεύει το σύστημα πιο σωστά, ενώ αναφέρεται στον προγραμματισμό σε C, παρουσιάζοντας τις σπουδαιότερες συναρτήσεις της και τους τρόπους με τους οποίους πρέπει να γράφεται, να διορθώνεται και να ολοκληρώνεται ένα πρόγραμμα στην έκδοση της Borland.

ΤΙΤΛΟΣ:	**Εγχειρίδιο εκμάθησης Turbo C**
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	**Hembert Schildt**
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	**Κλειδάριθμος**
ΣΕΛΙΔΕΣ:	**540**
ΤΙΜΗ:	**3.900**

Το βιβλίο ξεκινάει με μια επισκόπηση της C και την εξέλιξή της μέχρι την Turbo C, ενώ απαριθμούνται οι ομοιότητες και οι διαφορές της με τις άλλες γλώσσες υψηλού επιπέδου, όπως η Basic, η Cobol, η Pascal, η Ada και η Modula-2. Τονίζεται η μεγάλη δύναμη της γλώσσας, και γίνεται μια σύγκριση με την Assembly, ενώ εξηγείται πως ο προσανατολισμός της, με τη μεγάλη ελευθερία που δίνει, είναι οι προγραμματιστές και οι εφαρμογές που απαιτούν μεγάλη ταχύτητα και ευελιξία, όπως λειτουργικά συστήματα, γλώσσες προγραμματισμού, μεταγλωττιστές, διαχειριστές βάσεων δεδομένων κ.α. Με αυτό βέβαια δεν εννοεί πως η C δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για άλλους σκοπούς, απλά δείχνεται η δύναμη της γλώσσας.

Το δεύτερο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στο ολοκληρωμένο περιβάλλον της Turbo C. Εξηγούνται οι διάφορες επιλογές που δίνονται από το κεντρικό μενού, καθώς και οι λειτουργίες του διορθωτή κειμένων. Υπάρχουν ακόμη οδηγίες για τη χρήση του προγράμματος Tcinst, με το οποίο γίνεται η διαμόρφωση του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος. Εξηγούνται όλες οι επιλογές και οι παράμετροι. Αμέσως έπειτα βρίσκεται ένα κεφάλαιο αφιερωμένο στον διορθωτή κειμένου, όπου εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να φορτώσετε ένα αρχείο, να το αλλάξετε προσθέτοντας ή διαγράφοντας τμήματά του και τελικά να το αποθηκεύσετε πίσω στο δίσκο.

Το πρώτο μέρος ολοκληρώνεται με την περιγραφή των βασικών στοιχείων της Turbo C. Ο συγγραφέας ακολουθεί την προσέγγιση της άμεσης επαφής με τη γλώσσα, πιστεύοντας ότι ο καλύτερος τρόπος για να τη μάθει κανείς είναι το παράδειγμα. 'Ετσι ξεκινάει παρουσιάζοντας μερικά προγράμματα-παραδείγματα, ενώ ταυτόχρονα εξηγεί βασικά θέματα, όπως η διάκριση μικρών και κεφαλαίων γραμμάτων, η χρήση των βιβλιοθηκών της γλώσσας, οι οδηγίες προς τον προεπεξεργαστή, και η χρήση απλών συναρτήσεων όπως η printf(). Εδώ εξηγείται η σπουδαιότητα που έχουν οι συναρτήσεις στη C, καθώς και οι βασικές εντολές επανάληψης και διακλάδωσης και διάφοροι τύποι μεταβλητών.

Το δεύτερο μέρος εξετάζει και αναλύει τα βασικά στοιχεία της γλώσσας μέσα σε επτά κεφάλαια. Αρχικά εξετάζονται οι διάφοροι τύποι μεταβλητών και δεδομένων που χρησιμοποιούνται στη C, μαζί με όλες τις παραλλαγές τους, καθώς και ο τρόπος δήλωσής τους. Εξηγείται η περιοχή του προγράμματος στην οποία είναι αναγνωρίσιμες και το ίδιο γίνεται για τις σταθερές.

Μετά αναφέρονται οι διάφοροι τελεστές και η χρήση τους, ενώ εξηγείται η χρήση της μετατροπής τύπου. Κατόπιν αναλύονται οι διάφορες εντολές ελέγχου της ροής του προγράμματος, όπως εντολές διακλάδωσης και επανάληψης. Ιδιαίτερα εξηγείται η χρήση της εντολής Switch, σε συνδυασμό με την εντολή break.

Μετά είναι η σειρά των μεταβλητών. Εξετάζεται ο ορισμός και η χρήση πινάκων και αλφαριθμητικών, μαζί με τις αντίστοιχες συναρτήσεις βιβλιοθήκης για το χειρισμό αλφαριθμητικών. Αναπτύσσεται και ένα απλό παιχνίδι τύπου "Ναυμαχίας", χρησιμοποιώντας αλφαριθμητικά, όπου γίνεται περισσότερο κατανοητή η χρήση τους.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να πούμε πως το ύφος του συγγραφέα και η προσσέγγισή του στο θέμα είναι από τις καλύτερες που έχουμε συναντήσει, και κάνει την εκμάθηση ευχάριστη και γρήγορη. Χωρίς να μπαίνει σε πολύπλοκα θέματα που θα δυσκόλευαν την εκμάθηση, καταφέρνει να φέρει σε επαφή τον αναγνώστη με τα σημαντικά στοιχεία της γλώσσας. Το όγδοο κεφάλαιο είναι από τα σημαντικότερα, καθώς ασχολείται με τους δείκτες, στους οποίους η C οφείλει κατά μεγάλο ποσοστό τη δύναμή της. Εξηγείται το τι είναι οι δείκτες, πού και πώς χρησιμοποιούνται, και πως γίνονται οι διάφορες αριθμητικές πράξεις με αυτούς. Εξηγείται ακόμη η σχέση μεταξύ δεικτών και πινάκων, και πώς μπορεί κανείς να χρησιμοποιεί τους μεν στη θέση των δε. Το σημαντικότερο ίσως σημείο είναι εκείνο όπου εξηγούνται τα πιο συχνά προβλήματα που προκαλούνται από τη λανθασμένη χρήση των

δεικτών, και πώς μπορεί κανείς να τα αποφύγει.

Στο επόμενο κεφάλαιο γίνεται μια πιο επισταμένη ανάλυση των συναρτήσεων, του τρόπου ορισμού του τύπου τους, καθώς και των παραμέτρων τους, όπως και του τρόπου με τον οποίο επιστρέφουν τιμές.

Τονίζεται η σημασία της κλήσης κατά αξία ή κατά αναφορά, και η ειδική σημασία των main(), argc() και argv(). Πολύ σημαντική είναι και η αναφορά στα πρωτότυπα συναρτήσεων, κάτι που βοηθάει σημαντικά στον έλεγχο του προγράμματος, καθώς και στην έννοια της αναδρομής.

Το δεύτερο μέρος ολοκληρώνεται με το δέκατο κεφάλαιο, όπου εξετάζονται θέματα σχετικά με τα αρχεία και τη χρήση τους, οι συναρτήσεις εισόδου-εξόδου (φορμαρισμένες και μη), καθώς και το σύστημα εισόδουεξόδου με ενδιάμεση αποθήκευση. Γίνεται ιδιαίτερη αναφορά στο χειρισμό αρχείων μέσω των συναρτήσεων τύπου UNIX, και οι λόγοι για τους οποίους συνιστάται η χρήση των συναρτήσεων που προτείνονται από την επιτροπή ANSI.

Το τρίτο μέρος ασχολείται με πιο προχωρημένα θέματα. Συγκεκριμμένα, αναλύονται οι διάφορες μετατροπές τύπων (δεδομένων, συναρτήσεων, προσπέλασης κ.τ.λ), και θέματα όπως οι δείκτες σε συναρτήσεις και η δυναμική κατανομή μνήμης. Ακολουθούν θέματα που σχετίζονται με τη δημιουργία νέων τύπων δεδομένων, και μάλιστα η χρήση των bitfields και unions, ενώ προτείνεται η χρήση των sizeoff και typedef για την εξασφάλιση της φορητότητας των προγραμμάτων.

Ακολουθούν οι αναλύσεις μερικών προχωρημένων τελεστών, όπως οι "?" και ",", και των βασικών συναρτήσεων για κείμενο, ενώ γίνεται μικρή αναφορά στις συναρτήσεις για γραφικά.

Κατόπιν, βρίσκουμε μια ανάλυση των επιλογών του προεπεξεργαστή, του τρόπου χρήσής του debugger για την αποσφαλμάτωση των προγραμμάτων μας και ένα κατάλογο με τις κυριότερες συναρτήσεις της Turbo C, και τα βασικά τους χαρακτηριστικά.

Το βιβλίο κλείνει με αναφορά στη μεταγλώττιση προγραμμάτων που είναι διασπασμένα σε πολλά αρχεία, στη χρήση της εντολής MAKE και την έκδοση της Turbo C για χρήση από τη γραμμή εντολών του DOS.

Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ καλό βιβλίο, που απευθύνεται σε όσους ξεκινούν να μαθαίνουν τη C και χρειάζονται ένα βιβλίο κατατοπιστικό, που να μπορούν να το κατανοήσουν χωρίς να χρειαστεί να αποκρυπτογραφούν τα όσα διαβάζουν. Αν είστε σε αυτή την κατηγορία, σας το συνιστούμε.





ΤΙΤΛΟΣ:	**Turbo C, The Pocket Reference**
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	**Herbert Schildt**
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	**Borland-Osborne/McGraw-Hill**
ΣΕΛΙΔΕΣ:	**220**
ΤΙΜΗ:	**1400**

Μια και αυτό το μήνα σας παρουσιάσαμε ένα βιβλίο για την Turbo C, σκεφτήκαμε πως θα σας ενδιέφερε και ένας μικρός εύχρηστος οδηγός για όλες τις εντολές της. 'Οσο καλά και αν έχει εντρυφήσει κανείς στα εγχειρίδια χρήσης της γλώσσας, και όσο και αν η Borland θεωρείται από τις εταιρείες που μαζί με τα προγράμματά τους δίνουν και κατατοπιστικά εγχειρίδια, πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι κάπως δύσκολο να ανατρέχουμε σε αυτά κάθε φορά που θέλουμε κάποια πληροφορία, ειδικά αν λάβουμε υπόψη το πλήθος και τον όγκο τους.

Ο Herbert Schildt έχει γράψει ένα μικρό και εύχρηστο οδηγό, που περιλαμβάνει τις εντολές της Turbo C, επεξηγημένες σε κάποιο βαθμό, μαζί με πληροφορίες για τους τελεστές, τη χρήση και την προτεραιότητά τους. Υπάρχουν φυσικά όλες οι λέξεις-κλειδιά που αναγνωρίζει η γλώσσα, μαζί με σύντομα παραδείγματα για τη χρήση τους, καθώς και όλες οι επιλογές και οι εντολές για τον προεπεξεργαστή και το μεταγλωττιστή. Επιπλέον, βρίσκουμε μια σύντομη περιγραφή του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος, του διορθωτή, και της έκδοσης για χρήση από τη γραμμή εντολών του DOS, μαζί με τις παραμέτρους τους, ενώ το ίδιο γίνεται και για το TLINK, με το οποίο γίνεται η τελική μετετροπή του κώδικα σε εκτελέσιμο αρχείο.

Οι διάφορες συναρτήσεις είναι χωρισμένες κατά κατηγορίες, ανάλογα με το σκοπό τους, και εκτός από τις παραμέτρους που δέχονται, τη λειτουργία τους και τις τιμές που επιστρέφουν, περιέχουν και αναφορές σε άλλες σχετικές συναρτήσεις καθώς και τη βιβλιοθήκη όπου βρίσκονται. Με δύο λόγια, το βιβλίο έχει όλα όσα χρειάζονται για να λύσετε τις απορίες σας γύρω από κάτι που αφορά την Turbo C, και μπορείτε πολύ άνετα να το κουβαλάτε παντού μαζί σας, μόνο μην το διαβάζετε στην παραλία το καλοκαίρι: λερώνει και θα εκνευρίσετε και το κορίτσι σας (ή το αγόρι σας).



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΜΑΡΤΙΟΥ

Θα έχετε σίγουρα προσέξει,(αν οχι ρίξτε τώρα μια ματιά) ότι κάθε μήνα, στην ράχη του περιοδικού μας, φιλοξενείται κάθε φορά και μία διαφορετική φράση. Ενα σλόγκαν, μπορούμε να πούμε, που χωρίς να θέλει να πει κάτι το συγκεκριμένο, άλλοτε είναι επίκαιρο, άλλοτε είναι χιουμοριστικό, άλλοτε... αλλά σχεδόν πάντα έχει σχέση με το USER! Αυτό λοιπόν είναι και το θέμα του διαγωνισμού μας. Στείλτε μας τις δικές σας φράσεις-σλόγκαν, που σημειωτέον, πρέπει να έχουν μέγεθος το πολύ μέχρι 80 γράμματα.

Ποιό είναι το δώρο του διαγωνισμού μας; καλά τώρα, το γεγονός και μόνο που οι φράσεις σας θα περάσουν στην αιωνιότητα, δημοσιευμένες στα επόμενα τεύχη του USER, δεν είναι και λίγο !!! Αλλά, αν δεν σας αρκεί μόνο η δόξα, τότε, υπάρχουν και 50 αφίσσες από τα τελευταία παιχνίδια της αγοράς.

Στείλτε μας λοιπόν τα σλόγκαν σας μέχρι τις 30 Απριλίου, και αν σε κάποιο USER, δείτε το σλογκανάκι σας, (καλά έ, θα σκάσουν οι φίλοι σας απ το κακό τους) τότε ελάτε στην διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΜΑΡΤΙΟΥ

ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

Υστερα από χιλιάδες γράμματα διμαρτυρίας, μετά από εκατομμύρια τηελφωνήματα και δηλώσεις διαμαρτυρίας, ύστερα απο εκατό περίπου μυνήσεις προς παντός υπευθύνου από όλες της εταιρίες software και hardware, μετά από μια βομβιστική επίθεση από κάποια οργάνωση 31 Φ καθώς και τις ποινικές κυρώσεις των τριών μηνών φυλάκισης από την ελληνική δικαιοσύνη για παράνομη προβολή τρομοκρατικής προκύρηξης, μάταια πρσπαθούσε ο βοηθός αρχισυντάκτη οτι ήταν ευθυμογάφημα. Βλέπετε, (κάτι κύριοι με άσπρα ρούχα που κρατούσαν ένα λευκό πουλόβερ με ένα μανίκι είχαν διαφορετική γνώμη.

(Χμμμ..κάτι μου θυμίζει αυτό) είμαστε λοιπόν έτοιμοι για την συνέχιση αυτού εδώ του λειτουργήματος. (Βλέπε ευθημογράφημα.). Τσο-νκ του ,λιιιιι τσο-νκ! λέει άλλωστε και μια παλιά σοφή κινέζικη παροιμία.

Αυτή τη φορά ιδρύουμε όπως άλλωστε μας ζητήθηκε, μια στήλη εξωτερικού για τις από εκεί ανταποκρίσεις.

Ανταποκριτής μας ποιός άλλος:

Ο ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

Here England, Hello!!!

Φίλες και φίλοι γειά σας. Οι πρώτες βροχές άρχισαν εδώ στην Αγγλία και δυστηχώς η σπηλιά που κατάφερα να βρώ με τα λεφτά που στέλνει ο εκδότης είναι σκοτεινή και υγρή και οι πυρσοί κοντεύουν να σβήσουν, χωρίς να αναφέρω την γκρίνια της γριάς αρκούδας. (Ποτέ δεν κατάλαβα τι ήταν αυτή η επιγραφή δίπλα απο το computer του αρχισυντάκτη που έγραφε 'Εδώ τα λεφτά για τους συντάκτες για περισσότερα credits στο strip poker'). ξνοιξη μπήκε για καλά και η αγράμπελη μοσχοβ...ε συγνώμη παρασύσρθηκα, και οι εταιρίες άρχισαν να κάνουν γνωστές τις νέες τους κυκλοφορίες.Από την πλευρά της η Amstrad, έκανε γνωστή την κυκλοφορία της Amstrad master system, η οποία θα έχει 8256 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα από μια παλλέτα 8257. νλα αυτά είναι optional όμως. Προς το παρόν έχει βγει ένα και μόνο παιχνίδι απο την haker soft. Είναι το blank mind το οποίο έχει να κάνει με ένα λευκό sprite πού θα κάνει σκι πάνω στο χιόνι. Περισσότερα για το παιχνίδι από τους έμπειρους reviewers των άλλων περιοδικών. Από τη πλευρά της η Atari, ανακοίνωσε τον νεον Atari ST, ο οποίος θα έχει ειδική θύρα για οπτικό δίσκο, για κασσετόφωνο, για walk-man, για ξυπνητήρι και τοστιέρα και που με ένα ειδικό καλώδιο θα μπορεί να πάρει μέχρι και έξι. (Οικογενειακή συσκευασία). Η Santa Clause Pixies ανέστειλε την κυκλοφορία των 2601 και αγόρασε την εταιρία που έβγαζε τις απομιμήσεις μια και το μόνο κομμάτι που πούλησε ήταν στον κατασκευαστή των απομιμήσεων. Στον χορό μπήκε και η Acorn, με την ανακοίνωση του νέου επεξεργαστή στα 107 mips. Το pacmania που τεστάραμε, ύστερα από την επιλογή πίστας, μας έβγαλε για δέκατα του δευτερολέπτου την επιγραφή game over και στην συνέχεια πάλι την επιλογή πίστας. Κυκλοφόρησε επίσης και το επαγγελματικό πακέτο 'Ευρηκα,εύρηκα' που μπορεί και υπολογίζει τον όγκο του νερού που εκτοπίζει ενα αντικείμενο. Η Commodore δεν έδειξε τίποτα σπουδαίο μια και ακόμα ψάχνετε, αφού στο εργοστάσιο της Amiga, έπεσε στα μηχανήματα κάποιος εργάτης (που παλιότερα είχε κατηγορηθεί για κατασκοπία) ονόματι Jack Tramien με αποτέλεσμα τα χέρια στις οθόνες της Amiga να βγαίνουν με αίματα και η δισκέτα του workbench να γράφει Blood Money. Κυκλοφόρησε επίσης και το νέο βιβλίο που έχει σαν κύριο θέμα του το Kick Off, και το οποίο προβλέπετε να γίνει μεγάλη επιτυχία. Εκδότης και συγγραφέας του είναι ο γνωστός Dini Doni του οποίου γνωστά έργα είναι τα 'Από την ασημία στα πλούτη' και 'Το μυστικό της επιτυχίας μου'. Το καινούριο βιβλίο, αναφέρει την ιστορία των kick Off από το 1 μέχρι και το final whistle. Αναφέρει επίσης και διάφορα μαγικά spell για να ελλατώσετε την πυκνότητα του αντιπάλου τερματοφύλακα, spell που λειτουργεί απο το kick off + μια και στην πρώτη version του παιχνιδιού η πυκνότητα του τερματοφύλακα ειναι ίση με την πυκνότητα ενός ευγενούς αερίου στην χημεία. Μέχρι και ένας τυφλός ανάπηρος συνατξιούχος γάιδαρος θα έπιανε τα σουτ από το κέντρο. Σωτήήήήήήήρη πάρε το φωτοτυπικό πάνω από το κεφάλι μου.. δεν σε νικούσα με αυτά τα spells στα παιχνίδια που παίζαμε. Μέσα στο βιβλίο υπάρχει και η ανακοίνωση της κυκλοφορίας του επόμενου Kick Off με τίτλο 'When we say final whistle, we mean it' που θα έχει επιλογή για χειρονομία στον διαιτητή ή στον αντίπαλο παίκτη ή στους θεατές ή στον αρχισυντάκτη του περιοδικού ή ...τι ? τι είναι αυτά τα λεφτά ? αποζημίωση ? τι πάει να πει με απολύετε ? ... Σας χαιρετούμε λοιπόν από την Αγγλία με την ελπίδα τα ανοιξιάτικα πρωτοβρόχια να σταματήσουν και η αρκούδα που συγκατοικώ να καταφέρει να βρει διαμέρισμα στην πόλη. Και μην ξεχνάτε ότι για να επικοινωνήτε μαζί μας δεν έχετε παρά να αφήνετε τα γράμματά σας, κάτω από το μαξιλάρι σας την νύχτα ή όσοι απο εσάς έχουν modem να μας καλούν στην **Crazy BBs. 6447 595 21:00-08:00 κάθε βράδυ.**



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΑΠΟ ΟΛΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΠΑΝΕΡΙ

AMIGA 500, επέκταση μνήμης, TV modulator, joy-stick, πολλά games, βιβλία, 130000. Λευτέρης τηλ: 7650795

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ : EYROPC + drive 5,25 , 110 δισκέτες 3,5 ,250 δισκέτες 5,25 ,joystick ,βιβλία ,δισκετοθήκες. Σε άριστη κατάσταση .Τιμή συζητήσιμη .Πωλούνται και ξεχωριστά .ΤΗΛ: 0842-26102 Μάνος

Πωλούνται 20 δισκέτες AMSTRAD 6128 με παιχνίδια οπως: CHASE HQ, NIGHT BREED, TEENAGE QUEEN, RICK DANGEROUS, CORRUPTION σε άριστη κατάσταση. ΤΗΛ: 7217879 Στέλιος

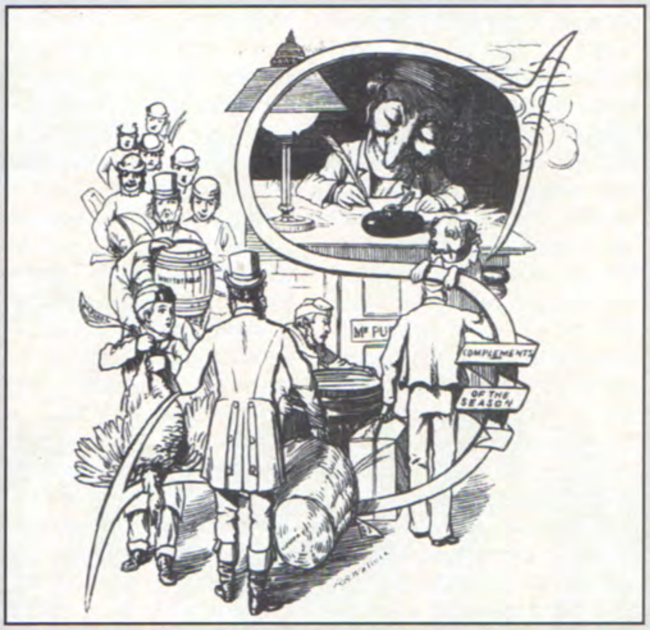
Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο Nikko turbo με 2 κανάλια τηλεκατεύθυνσης ,σχεδόν αχρησιμοποίητο. Τιμή 20.000 ΤΗΛ: 9737816 Μάκης

Λόγω ανάγκης πωλείται AMIGA 500 1 μηνός, monitor 1084 P, τροφοδοτικό, mouse, 2 joystick, 20 δισκέτες με games ,τιμή 180.000. ΤΗΛ: 9611430 Γιάννης

ARCHIMEDES A3000, 50 γεμάτες δισκέτες, αξεσουάρ σε άριστη κατάσταση, πωλείται μόνο 170.000 Τηλ: 4128172 Παύλος

AMIGA Desk Top Video. Τώρα και στην Ελλάδα! Υπότιτλοι, βιντεοσκοπήσεις, γραφικά, animations και όλα αυτά στην βιντεοκασέτα σας (VHS,VHSc). Επίσης κατασκευές προγραμμάτων για τίτλους, logos κ.τ.λ. κατόπιν συμφωνίας. Τιμές λογικές. Renato τηλ: 9844505 και 8629564.

Sega Megadrive, 2 joysticks, Παιχνίδια τιμή 85.000 δρχ. Τηλ 5983837 Γιάννης



ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ: 67.12.100

AMIGA: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα ,2 δισκέτες και manual. Τηλ: 8614265-8617222 Θεόφιλος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128 με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

SONY 2DD UNLABEL 3,5"-155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 1100 ΔΡΧ, SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15% ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100%.ΤΗΛ 64.23.274

Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER , με μηχανή OPS, τηλεκατεύθυνση 2κάναλη HITEC, στάρτερ και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ. ή ανταλάσσονται με AMIGA 500 1MB .Πληροφορίες στο τηλ: 58.20.399 από 8.30-4.30 Τάσος

AMIGA 500 1MB, ενός έτους, έγχρωμο monitor, 2 joysticks, βιβλία, προγράμματα, δισκετοθήκη. Αρίστη κατάσταση. Μετρητοίς 200. 000. Τηλ: 9515936 Ακης.

Πωλούνται ATARI STFM και έγχρωμα monitor Philips στις καλύτερες τιμές της αγοράς, 140.000 δρχ μαζί. Επίσης πωλείται Amstrad 6128 με εκτυπωτή. Τηλ. 64. 47.595 Μίλτος.

Εκτυπωτής Amstrad DMP 3000 με πολύ χαρτί και καλώδιο σύνδεσης ελάχιστα μεταχειρισμένος. Τιμή έκπληξη. Τηλ:8077113 Γιάννης Κανακάρης

Πωλείται εξωτερικό disk drive για AMIGA (αξίας 35.000) μόνο 20.000 δρχ, sampler(στερεοφωνικό)για AMIGA (27.000 μόνο 18.000). TV modulator για AMIGA αξίας 10.000 μόνο 5.000, και 100 δισκέτες με αυθεντικά και καινούργια παιχνίδια αξίας 100.000 δρχ μόνο 20.000 δρχ λόγω ανάγκης. Μπάκης τηλ: 51.43.628

COMMODORE 64 + 2 κασετόφωνα + musik maker + joystick + 120 παιχνίδια, μόνο 25000. Τηλ: 41.27.730 (8π.μ / 3μ.μ) Χάρης

Πωλείται ATARI 1040 ST σε εξαιρετική κατάσταση, με θύρα και καλώδια για χρήση ασπρόμαυρου και έγχρωμου monitor ταυτόχρονα, με το αναβόσβημα ΜΟΝΟ ενός διακόπτη. Το Α/Μ monitor έχει ειδικό κύκλωμα για ενίσχυση του audio σήματος και για ταυτόχρονη λειτουργία με colour monitor. Τηλ 48.19.739 Δημήτρης

Πωλείται φανταστικό SAMPLER για τον ATARI ST. Είναι το ST REPLAY 4 της Microdeal, με δυνατότητα sampling 5-500KHz, αναπαραγωγή sample editor, spectrum analyser, drum machine, special sound fx. Το πρόγραμμα είναι original και λειτουργεί σε ασπρόμαυρο και έγχρωμο monitor. Περιλαμβάνει δισκέτες και cartridge. Τηλ 4819739 Δημήτρης..

Πωλείται Atari 520 (drive διπλής όψεως) games + εφαρμογές + manuals σε υπεραρίστη κατάσταση. Τιμή ευκαιρίας 6394946 Σπύρος.

Ζητείται για αγορά Amstrad 6128 πράσινος και Drive 1541C σε άριστη κατάσταση. Προσφέρω 40.000 και 20. 000 αντίστοιχα. Τηλ: 6394946 Σπύρος.

ATARI 1040 STE, VORTEX AT 286/ AT EMULATOR. Εγγύηση, παιχνίδια, προγράμματα, joysticks. Χρήστος τηλ: 58.-10.713

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..................

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο
με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.......................**ΤΚ:**..................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.......................**ΗΛΙΚΙΑ:**..................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:..................

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΚ:....................**ΠΟΛΗ:**....................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..
ΗΛΙΚΙΑ:..**ΥΠΟΓΡΑΦΗ:**

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

- **ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ**
- **ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**
- **ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**

USER

КΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER



Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΓΟΡΙ ΒΛΑΠΤΕΙ ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ


RANX
THE VIDEO GAME
UBI SOFT
Entertainment Software
DELTA